148 stran za stejnou cenu

číslo 60 ■ prosinec 1998 ■ ročník 5. ■ cena 60 kč ■ cena s CD 150 kč

score

Nejprodávanější časopis o PC hrách

Tomb Raider 3
Heavy Gear II
Trespasser
Settlers 3
Uprising 2
Wargasm

score CD

narozeniny výročí 5 let score

Quake 3
Diablo 2

exkluzivní recenze

FIFA 99
Blood 2
Trespasser

exkluzivně
Half-life

exkluzivně
Tomb Raider 3

50 nejlepších her všech dob!

Fantastické bicepsy!

Jen za 3 minuty denně!

ZARUČENÉ!

UŽÍVEJTE SIRUP Jooky!

Volejte 0800116677 ZDARMA!

Dozvíte se vše o tomto revolučním, zázračně fungujícím preparátu!

JE
NIC.
LEDUJ
IMAGE JE
NÁSLEDUJ
KT. IMAGE JE
SLEDUJ NA NIC.
SLEDUJ INSTINKT.
IMAGE JE NA NIC.
NÁSLEDUJ INSTINKT.
POSLOUCHEJ SVOU ŽÍZEŇ.

"SPRITE" A TVAR LAHVE „SPRITE" JSOU REGISTROVANÉ OCHRANNÉ ZNÁMKY SPOLEČNOSTI THE COCA-COLA COMPANY.

Pět let SCORE

V běžném denním chaosu si člověk mnohdy ani nevšimne některých důležitých maličkostí. Teprve v momentě, kdy jsme začali dávat dohromady obálku tohoto SCORE, jsem si podvědomě vydělil šedesátku dvanácti a zůstal mlčky zírat na monitor. Pět let, proboha, vždyť už je to pět let, co děláme SCORE!

Můj život i osudy všech ostatních brachů z branže mi probleskly před očima. Co je to pět let? Je to hodně nebo málo? Jací jsme byli tenkrát, když jsme před lety seděli v pokojíku na kanapi v příjemně konspirativní atmosféře a přemýšleli o založení nového časopisu? Kdo poprvé vyslovil SCORE? Jak dalece se shoduje či naopak liší to, čím jsme za ta léta prošli a kam jsme došli od toho, co se formovalo za branami snění nevyřčených plánů a přání? Řekl bych, že SCORE došlo dále, než v co jsme si dovolili, byť jen tajně, doufat, i když cesta, po které náš společný osud klopýtal, byla poněkud trnitější, než jsme očekávali. Ale kdo by si naříkal právě teď, v době, kdy máme první pětiletku za sebou a usměvavě pochodujeme s mávátky vstříc novým zítřkům? Nová krev v žilách SCORE teď již dunivě tepe a my vítáme zpět do našeho týmu další a další staré dobré redaktory. Dalším novým přírůstkem je v tomto čísle (po sáhodlouhé odysseie jednání a přemlouvání) sám zakladatel časopisu Excalibur a mentor herní scény v Čechách Lukáš Ladra, kterého tímto do našeho týmu vítám a přeji mu hodně štěstí v naší živelné pařaňské branži. Rád bych zdůraznil, že teď více než kdy jindy jsou srdcem časopisu SCORE jeho články! Jsou tím nejlepším, co vám přinášíme. A procházíte-li SCORE jen tak letmo jukáním na hezké obrázky, přicházíte o to nejlepší: o naši redakční živelnost, o nezkrotné pařanské veselí a sílící herní kulturu!

V tomto čísle vám přinášíme 150 stran ukutých pouze nejčistší herní rudou.

Z kovářské dílny je tu ještě teplá kroužková košile padesáti nejlepších her všech dob. Na čerstvém papyru naleznete Čtenářskou anketu o nejlepší hru roku. Předzvěstí nového písařova výrazu jsou čerstvě vyzdobené sály Novinek, Obsahu CD, obrázková doména Pařbus Pictus a komůrky Top Tenu a Dopisů čtenářů.

V magickém kotli pobublává odraz časů budoucích, dávaje vám nahlédnout do komnat *Diabla 2, Quaka 3, Starsiege, Return to Krondor* a dokonce i do privátního pokoje *Simona the Sorcerera Třetího*. Ve žhnoucí mučírně naši nejlepší trýznitelé rozvázali jazyk skupině černých mágů a zápis jejich útrpného zpovídání najdete v naší bezvadné úvaze od tyrana Rybajze. Číhaje v krvavém pentagramu se zápisníkem, odchytl náš dvorní mág Chlumský něco toulajících se kupců, aby zapsal jejich osudy do nové rubriky Odchyt duší, kterou naleznete v novinkách. Cestopisná rubrika jest jako obvykle naplněna nejednou bájnou recenzí. Jako první jsme udatně navštívili fantastickou radioaktivní fantasii *Half-Life*, již potřetí vykradli hrobku *Tomb Raider*, nahlédli do merunového klání *FIFA 99*, podruhé nechali vykrvácet pannu do číše zvané *Blood*, neohrožený Jan z Eislerova přišel o ruku v prehistorické zemi *Trespasser* a konečně znovu nalezený Tomáš z Mrkvičkova si natáhl hliněnou masku a jal se být bohem v *Populous 3*. Zbytek sedláků od Chlumce přitom táhne na *King's Quest 8* a pevnost SCORE je opět stále pevnější a pevnější ve svých letitých základech.

Poté, co se před dvěma měsíci otřásly strnulé základy internetové SCORE stránky přílivem nové krve, stala se její návštěvnost natolik zásadním faktorem naší sledovanosti (na vrcholu až tři tisíce hitů denně!), že jsme se jali pravidelně a hutně ji obnovovat a přidali jsme možnost downloadování (stahování) čítů, patchů a zbrusu nových dem. Jsme rádi, že je v našem web hnízdečku tak často nacpáno a věřte, že budeme ve vylepšování www.score.cz ustavičně pokračovat.

Slabší povahy bych tímto rovněž rád varoval, že počínaje tímto SCORE... vlastně ani nevím, jestli to mám takhle na rovinu napsat, aby se někdo nepolekal. Prostě a jednoduše počínaje tímto SCORE...

Andrej Anastasov,
šéfredaktor

Anastas

score

Vydává: Art Consulting, s.r.o.

Šéfredaktor: Andrej Anastasov
andrew@ms.anet.cz

Zástupce šéfredaktora: Jan Eisler
ice@score.cz

Redakce: *redakce@score.cz*
Ondřej Malý
Michal Rybka
Václav D. Provazník
Petr Chlumský

Stálí spolupracovníci: Petr Brok
Jakub Červinka
Marek Dobeš
Pavel Dobrovský
Chalid Himmat
Honza Chlebek
Martin Kalivoda
Lenka „Raven" K.
Lukáš „LLG" Ladra
Tomáš Mrkvička
Jindřich Rohlík
Zdeněk Schneider
Pavel Šinagl
Farid D. Štarman
Jan Tománek

Design: Tomáš Adamec
Jakub Červinka

Ilustrace: Jiří Zvolský

Grafická úprava a sazba: Jakub Červinka
pecenac@mbox.vol.cz
Karel Roubal

Design CD: Intermedia CZ

Jazyková úprava: Šárka Kvasničková

Osvit: AMOS spol. s r.o.

Adresa redakce: SCORE
Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6
tel: (02) 2431-5570
fax: (02) 2431-3691

SCORE on-line: *http://www.score.cz*

E-mail: *dopisy@score.cz*

Zoufalci: chalid@score.cz

Tisk: Česká typografie

Náklad: 54 700 výtisků
z toho s CD: 27 279 výtisků

Inzertní oddělení: tel. (02) 2431-3690

Distribuce: tel.: (02) 2431-3690

Inf. o předplatném: tel.: (02) 536-959
Firma CALTA: 0602/383 210

Distribuce pro SR: LUBOX
PNS Bratislava

Cena výtisku: 60 Kč

Cena výtisku s CD: 150 Kč

ISSN 1210-7522
Podávání novinových zásilek povoleno
Českou poštou SP OZ Přepravou
pod č. j. 1386 ze dne 20. 6. 1994

HOT SPOT A PREVIEW

Diablo 2 ... 40
King's Quest 8 ... 44
Poseidon ... 38
Quake 3 Arena ... 32
Return to Krondor ... 36
Simon the Sorcerer 3 ... 39

RECENZE

Argo ... 81
Asteroids ... 91
Big Race USA ... 96
Blood 2: The Chosen ... 54
Buggy ... 100
Centipede ... 92
Deer Hunter 2 ... 89
Delta Force ... 76
Dethkarz ... 90
Enemy Infestation ... 68
F.A. Premier League Football Manager 99 ... 101
FIFA 99 ... 74
Gangsters: Organized Crime ... 80
Global Domination ... 83
Glover ... 103
Half-Life ... 50
Forbidden City ... 95
Links LS 1999 ... 98
Lula: Virtual Babe ... 88
Microsoft Pinball Arcade ... 97
Montezuma's Return ... 94
Moto Racer 2 ... 86
NBA Live 99 ... 93
Populous 3 ... 62
Redguard ... 87
Rival Realms ... 84
Robosaurs vs. the Space Bastards ... 99
Settlers 3 ... 70
SiN ... 78
Test Drive Off Road 4x4 ... 91
Test Drive 5 ... 66
Titanic: Challenge of Discovery ... 102
Toca 2: Touring Cars ... 72
Tomb Raider 3 ... 46
Tonic Trouble ... 82
Trespasser ... 58
Vigilance ... 85

NÁVODY

Brány Skeldalu ... 108
MechCommander ... 112

TECHBOX

3D akcelerátory: Riva vs. Voodoo ... 128
SoundBlaster Live! ... 132

KULTURA

Comics ... 144
Film ... 134
Hudba ... 140

REDAKČNÍ RUBRIKY

Anketa: Hra roku ... 12
Čity ... 116
Dopisy ... 122
Hitparády ... 31
Klasika: System Shock ... 104
Koření života ... 122
Koutek zoufalců ... 118
Lov duší ... 30
Miniinzerce ... 126
Novinky ... 26
Pařbus pictus ... 22
Soutěž: Tomb Raider 3, Brány Skeldalu ... 146
Téma: 50 nejlepších her všech dob ... 14
Téma: Ankety na SCORE On-Line ... 13
Úvaha: O ženách, hříchu a o hrách ... 10

ENEMY INFESTATION

Text: Andrej Anastasov

Výjimečná a nijak neinzerovaná akční hra - příjemné překvapení pro Maestra Mamouliana i zbytek redakce. Alieni zamořují vesmírné základny a je pouze na vás, abyste jejich zelenou krví a slizem pokryli povrch bezejmenných planet...

DELTA FORCE

Text: Jan Eisler

Jak to tak vypadá, firma Novalogic se stále zlepšuje. Tiché vraždění i kosení protipěchotním kulometem, to vše zažijete ve vynikající strategickoakční hře z prostředí speciálních jednotek Delta Force.

TOCA 2

Text: Farid Starman

Vynikající pokračování vynikající hry aneb v recenzi na *TOCA 2* se dozvíte, proč Farid nebral telefony a proč Playstation magazín málem nevyšel...

BLOOD 2: THE CHOSEN

Text: hiDDen

A moře se změnila v krev... A recenzi na Krev 2 v podání tajemného autora hiDDen vám nyní přinášíme. Caleb se vrací s ještě větším arzenálem zbraní a ještě lepší hratelností. Monolith si *Bloodem 2* u nás žehlí nepovedenou akci *Shogo*.

TOP 50 VŠECH DOB

Text: redakce

Pět let SCORE... to je doba vhodná na vzpomínání na začátky hraní, na hry pro slavného „gumáka" i atmosférické tituly z let nedávných. Přečtěte si o hrách, které již většinou v obchodech nenajdete, ale jež září v herním nebi světlem věčným...

RIVA VS. VOODOO

Text: Michal Rybka

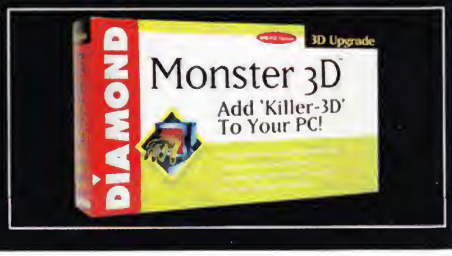
Návod na vánoční nákupy v podání hardwarového mastera Michala Rybky. TNT, Voodoo² nebo snad i740? Jakou novou kartu vrazit do našeho miláčka, abychom nemuseli kupovat za půl roku novou? Odpověď naleznete v Techboxu.

co jsme pro vás přichystali

Ve spise tomto posledním téměř na tři kopy pergamenův nalézti jest možno, jež zaplněny jsou až po okraj rubrikami nesčetnými. Hladové oko mendíkovo tak může popatřiti na soubor jedné padesátky her nejlepších, vyhlášených radou mudrců nejprohnanějších či na vynesení rozsudku nemilosrdného o nejoblíbenější hru našich čtenářův těšiti se může.

V rozpáleném kotli magikově pak za pomoci bylin a lektvarův všelikých bude vám umožněno v nejosný obraz časů budoucích nahlédnouti. Popatříte tak s úctou a bázní v komnaty hrůzné *Diabla 2*, *Quaka 3* i *King's Questu 8*. Též vhled v nejniternější zákoutí *Simona the Sorcerera* Třetího vám v neskonalé blahovůli nabídnuto bude.

Do nitra pentagramu, kde duše bloudící odhalují tajemství časů budoucích, vám bude umožněno nahlédnouti v doméně Časů budoucích, zvaných též Novinky. Na iluminované rukopisy, které naši špioni získali při poutích zeměmi dalekými, popatřiti můžete v nové rubrice Parbus pictus. Cestopisná rubrika pak po světech astrálních vás provésti může, takže i nejlínější oko čtenářské navštíví zemi *Half-Life*, *Tomb Raider 3*, *FIFA 99*, *Trespasser*, *Populous 3* i *TOCA 2*. Krvavou obětí panenskou v zemi *Blood* pak naše exkurze předčasně ukončena bude.



úvodem

Vítejte na SCORE CD 60!
Budete-li se mu věnovat pořádně, garantujeme vám, že vás budou oči přecházet. Jak by také ne, když se mezi demy nachází takové pecky jako *Heavy Gear 2, Red Baron 2, Uprising 2, Tomb Raider 3, Trespasser, Wargasm*. Na poslední chvíli z Německa od BlueBytu dorazilo i skvěloskvoucí hratelné demo na *Settlers 3* - demo, které podobně jako výše zmíněná není třeba komentovat.

Tuto suprovou vánoční nadílku doplňuje samozřejmě klasická paleta doplňků - počínaje cheaty, přes patche až po shareware a utility. Zapomenout nesmíme ani na našeho tradičního spoluputovníka - elektronický diskmag KELT.

Pokud se do konzumace obsahu tohoto CDčka pustíte skutečně poctivě, zjistíte, že ho nestihnete spořádat dříve, než vyjde další SCORE CD. A to bude již za měsíc. Takže zatím

Nashle na SCORE CD 61!

Klingon Honor Guard

Demo na *Klingon Honor Guard* neznamená jen demo na první hru, která vyšla na Unreal Enginu, znamená vlastně i první demo na Unreal Engine samotný. Pokud si tedy stále nejste ještě jistí, zdali váš počítač na Unreal stačí, tímto demem to jednoduše zjistíte. *KHG* by se dalo označit jako „Total Conversion", a to z velmi atraktivního prostředí Star Treku. Jako člen elitní vojenské jednotky Klingonů budete mít za úkol zabránit vraždám vůdců impéria a impérium samotné ochránit před rozbořením. Své nepřátele, z nichž teče charakteristická růžovofialová krev, můžete vraždit klasickými klingonovskými zbraněmi - bat'leth nožem a dalšími. Když k tomu připočítáme ještě hodnocení od startrekovského fandy Jindřicha Rohlíka (7/10), jasně vychází, že *KHG* byste neměli minout.

Heavy Gear

Konečně jsme se dočkali pokračování Activisioniho akčního simulátoru bojových robotů *Heavy Gear*. Přestože byl první díl v porovnání se svým největším rivalem *Mechwarriorem* přece jen „dvojka", dvojka *Heavy Gearu* je již na herní scéně suverénní jedničkou.

S tím, jak *Heavy Gear 2* zachází s grafikou, ovládáním, příběhem, stavbou a strukturou misí, to totiž ani jinak být nemůže. Pokud se tomu z jakéhokoliv důvodu zdráháte uvěřit, je pro vás na CDčku připravené skutečně „huge" (anglicky „obrovský" - čti „hjúdž") demo na tento dle mého názoru v současnosti suverénně nejlepší simulátor mechwarriorovského typu.

dema

Jméno dema	Publikuje	Délka (MB)	Typ hry
Asghan	Grolier Interactive	27,00	RPG
Blood 2: The Chosen	Monolith	35,00	Action
Dethkarz	Infogrames	25,00	Racing
Enemy Infestation	Ripcord Games	20,00	Strategy
Heavy Gear 2	Activision	68,00	Action
Jakkal	Blaze Technologies	7,00	Strategy
Klingon Honor Guard	Microprose	32,00	Action
Mad Trax	Rayland	4,00	Racing
Madden NFL 99	Electronic Arts	17,00	Sport
Pinball Arcade	Microsoft	5,00	Pinball
Red Baron 2	Sierra	51,00	Flight
Rival Realms	Digital Integration	17,00	Strategy
Settlers 3	BlueByte	50,00	Strategy
Tomb Raider 3	Core Deisgn	7,00	Action
Trespasser	Dreamworks Interactive	30,00	Action
Uprising 2	3DO	35,00	Action
Vegas Games 2000	3DO	10,00	Other
Wargasm!	DID	54,00	Strategy
Warzone 2100	Eidos	27,00	Action

novinky

Jméno	Publkuje
Anachronox	Eidos
Crucible	Maxis
Dark Vegeance	Reality Bytes
Fatal Abbys	SegaSoft
Fly!	Terminal Reality
Galleon	Interplay
Gangsters	Eidos
Inertia	Microsoft
Lady, Mage and the Knight	Attic
Panzer Elite	Psygnosis
Pro Pilot 99	Sierra
Requiem: Avenging Angel	Cyclone Studios
Star Wars - Call of the Force	Star Wars TC Team
Starsiege: Tribes	Sierra
Total Annihilation: Kingdoms	Cavedog
Uprising 2 - Lead and Destroy	3DO

Tomb Raider 3

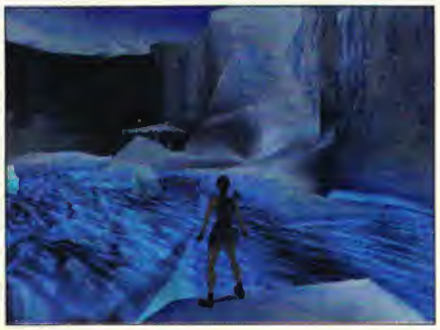
Dobrá hra je jako dojná kráva. Dokud je poptávka, dojí se a sto šest, jakmile trochu zastará, vyrobí se pokud možno klonované „dvojče" a nabídnout to zákazníkovi.

Z pohledu zákazníka však taková strategie není špatná. Co na tom, že tím někdo bohatne, hlavně když mi stále dodává to, po čem moje srdce touží.

V případě firmy Core a jejího *Tom Raideru* je situace navíc o to lepší, že se jeho díly na první pohled sice podobají jako vejce vejci, již na ten druhý se však dočkáte rafinovaných změn. Zatímco jednička byla technologickým vstupem na půdu tohoto žánru a byla zaměřena více na logickou něž čistě akční stránku, dvojka již byla záležitostí ryze akční. Všechny příznivce „klasiky" jistě potěším, když znovu opakuji fakt, že trojka je de facto krokem zpět k jedničce - klasické logicko-akční hře, kde dojde i na střílení, ale kterou bez zapojení šedé kůry mozkové prostě projít nejde.

To vše samozřejmě v novém kabátě, s podporou všemožných vychytávek a vymožeností, hardwaru a ještě jiného hardwaru - zkrátka všech atributů, které musí mít hra, jež se chce ucházet o místo technologické špičky.

Demo na jednu z nejlepších, ne-li vůbec nejlepší akční hru roku prostě nesmíte minout! Lara se vrací a s ní i perfektní zábava a dny a noci, které u ní strávíte.



čity

Jméno	Soubor
5th Element	5thele-g.zip
Ancient Evil	aevilt2.zip
Arsenal	bf_arsen.zip
Axis & Allies	rlxaatrn.zip
Barrage	clsbartn.zip
Blitz Direct 3D	trg-bd3d.zip
Brusa Pinball	clsbrtrn.zip
Caesar 3	caesar3-.zip
Caesar 3	caesar3f.zip
Caesar 3	clsc3trn.zip
Centipede	clscptrn.zip
Centipede	clsmiatn.zip
Collin McRae Rally	cmrally-.zip
Delta Force	wardftra.zip
Emergency	emergen.zip
Enemy Infestation	trg-eitr.zip
F19 Stealth Fighter	roster19.zip
Fallout FAQ	fallout-.zip
Final Fantasy 7	ff7che.zip
Gubble 2	gub2trn.zip
Hardwar	hardwar-.zip
Heart of Darkness	hod-walk.zip
Hoyle Casino 99	clshctrn.zip
Knight & Merchants	ognkmtr2.zip
Lode Runner 2	clslrtrn.zip
Lords of Magic SE	lomse-tr.zip
NHL xx viewer	nhlinfo5.zip
Nightlong	nightlon.zip
ODT	warodttr.zip
Rage of Mages	clsromtn.zip
Rainbow Six	rbow6wmo.zip
Reah	reahslv.zip
Red Jack	redjacks.zip
Street Fighter Puzzle	sfp2xdat.zip
Tomb Raider 2	tr2-gh2.zip
Tomb Raider 2	tr2lastl.zip
Trespasser	trespas-.zip
UFO: Enemy Unknown	ufosaved.zip
V2000	clsv2ktr.zip
Vigilance	clsvitrn.zip

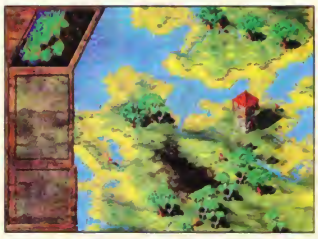
patche

Jméno	Soubor
Ancient Conquest	acw222.exe
Axis & Allies	axis_110.exe
Cydonia	cydpt111.exe
Descent: Freespace	fs10x001.exe
Die by the Sword: Limb From Limb	mutant.zip
Gunmetal	gmp13131.exe
HEDZ	hedz.exe
Heretic 2 DEMO	h2_demo.exe
I-WAR	iwar_pat.exe
Lode Runner 2	lr2v11up.exe
Madden NFL 99	m99_rost.exe
Mortal Kombat 4	mk4patch.zip
NCAA 99	ncaa99_p.zip
Rage of Mages	rom1011.exe
Rainbow Six	r6103afu.exe
Seven Kingdoms AA	7kaa212p.exe
Ultim@te Race PRO	urp_patc.exe

Settlers 3

Na poslední chvíli k nám do redakce dorazilo až z Německa exkluzivní hratelné demo na strategicko-simulační megobombu *Settlers 3*. Všichni, kdo se v problematice vyznají, vědí, že tým, který stál za původními dvěmo díly *Settlerů*, se rozdělil, jedna jeho část pokračovalo právě ve vývoji dalších *Settlerů*, „odpadlická" polovina se vrhlo na žánrově totožný *Knights and Merchants*, jehož demo jste mohli okusit na vlastní počítač na SCORE CD číslo 56.

Na vlastní oči se nyní můžete přesvědčit o odlišnosti těchto projektů a zejména coby osoba nejpovolanější srovnat jejich kladné i ty ještě více kladné stránky.



Shareware

Jméno	Soubor
Ace 1.2a	ace12a.exe
AntiViral Toolkit Pro	setup.exe
Image Alchemy	alchemy.exe
Motherboard Monitor	mbmon.zip
NT CRT	ntcrt22.exe
PGP 5.5.5	pgp555.exe
Real Player 5.0	realplay50.exe
TweakUI	tweakui.zip
WinAmp 2.03	winamp203.exe
WinBoast 98	wb98-11.zip
WinZip 7.0	winzip70.exe
XING MPEG Encoder	xmp3en10.exe

návody

Jméno	Soubor
SynFactor	synfac.txt
Wing Commander: Secret Ops	wcso.txt
Daedalus Encounter	deaedal.txt
Tales Of Destiny	talesof.txt
Sonic The Hedgehog	sonic.txt
Redjack	redjack.txt

Wargasm

Podle Freuda tvoří dvě základní protichůdné síly v člověku touha tvořit a touha ničit. Pokud nejsou v rovnováze, převládá-li jedna z nich nebo chybí-li jakýsi moderující prvek, dopadá to s takto roztříštěným individuem obvykle špatně.

Firma DID nyní rafinovanou slovní hříčkou tyto dvě síly spojila v jediné slovo: wargasm.

Wargasm je název nové strategicko-akční 3D řežby, která je podle mínění dosavadních zahraničních recenzentů schopna vnést do plytkého a šedého oboru trochu vzrušení a inovace.

Pro všechny z vás, kteří se tak či onak chcete zdokonalit v umění vojenském, zvýšit hladinu adrenalinu ve své krvi a zažít silné bojové vzrušení (jiný typ vzrušení je u počítače dosti neobvyklý), je pro vás Wargasm tou pravou volbou.

Trespasser

Projekt z dílny DreamWorks vzbuzoval velká očekávání dlouho předtím, než tahle epická výprava do dávno ztraceného světa Jurského parku spatřila světlo světa. O kvalitách hry svědčí zvučná jména lidí, kteří se podíleli na její přípravě (někteří z nich pracovali například v Looking Glass) a samozřejmě také jméno jejího velkého patrona, kterým není nikdo jiný než Steven Spielberg.

V naší hratelné demoverzi se můžete na vlastní smysly přesvědčit, nakolik se autorům hry podařilo nasimulovat reálný svět s nejdokonalejším fyzikálním modelem vůbec a s několika pěknými dinosaury k tomu.

Uprising 2

Uprising 2 - pokračování velmi kvalitní strategicko-akční 3D hry od 3DO konečně tedy dorazilo i na vaše počítače.

Na rozdíl od spíše akčněji zaměřené „jedničky" by dvojka měla těžit víc z kvalit silného příběhu a stavět na propracovaném strategickém elementu.

Příběh i princip hry je jasný. Ošklivi mimozemšťané si dovolili zahájit invazi na území, které jste do této doby považovali za své výsostné království právě vy.

Takže - co s tím? Šup do svého obrněného přibližovadla vyzbrojeného těžkou i lehkou artilerií, připojit komunikační systémy, zalehnout do anatomického lehátka a pustit se do nich. Ať již akční 3D mód, nebo řízení strategie z „nadhledu" virtuálního bojiště je v této hře zaměřen na vtažení hráče do děje a zaměření jeho pozornosti na likvidaci nepřítele.

Samozřejmostí je spousta staveb, zbraní, upgradů, bonusů a serepetiček - a pokud by vám to snad bylo málo, můžete navíc vyšpekulovat nějaké vlastní technologie. Zkrátka optimální kombinace.

KELT 24

Z celkového počtu přibližně sto padesáti článků a dvaceti rubrik, se kterými se v tomto jubilejním 24. čísle KELTa můžete setkat, bych vyzdvihl především rubriku Poezie, která dostala nový grafický kabát, a navíc zvětšila už tak neuvěřitelné množství v ní obsažených článků. Stejně tak stojí za zmínku rubrika Hry, která pod vedením našeho nového redaktora začíná vypadat velice dobře. Kromě toho najdete u KELTa 100% funkční emulátor SONY Playstation, takže to už snad za to stojí, ne?

Co chci ale tento měsíc především zdůraznit, je blížící se KELT Party. Takže si rezervujte čtvrteční večer 10. prosince a od 20:00 vás čekáme v klubu Batalion již na páté KELT Party. Máte se na co těšit.

O NÁS: Existuje přátelství na internetu?

HRY: Brány Skeldalu, O.D.T., Ring, V2000, Ring

FILMY: Čas dluhů, Dobrý Will Hunting, MravenecZ, Vyjednavač...

HUDBA: Future Listening, Sure Shot, Indian Gansta, Peach...

GRAFIKA: LenZ FX, Free Form Deform, Corell PhotoPaint 8...

KNIHY: O člověku III, Proč bychom se netěšili, Klon'98...

ÚVAHY: Co se v kožešnictví nedozvíte, Zeď Johna Lennona...

POVÍDKY: Let, Hrob, Koncert B-moll...

POEZIE: Krásné mládí, Proměny, Ptám se...

MILITARY: Nože a dýky, Apache AH-64A, F-16C...

HARDWARE: Emulátor PSX (přiložen na CD), 3D karty - Overclocking

ZÁHADY: Kryptozoologie, Nazca, Kruhy v obilí...

INTERVIEW: Andrej Anastasov, divadelní spolek Ararat

SRANDA: Murphologie, hádanky, vtipy...

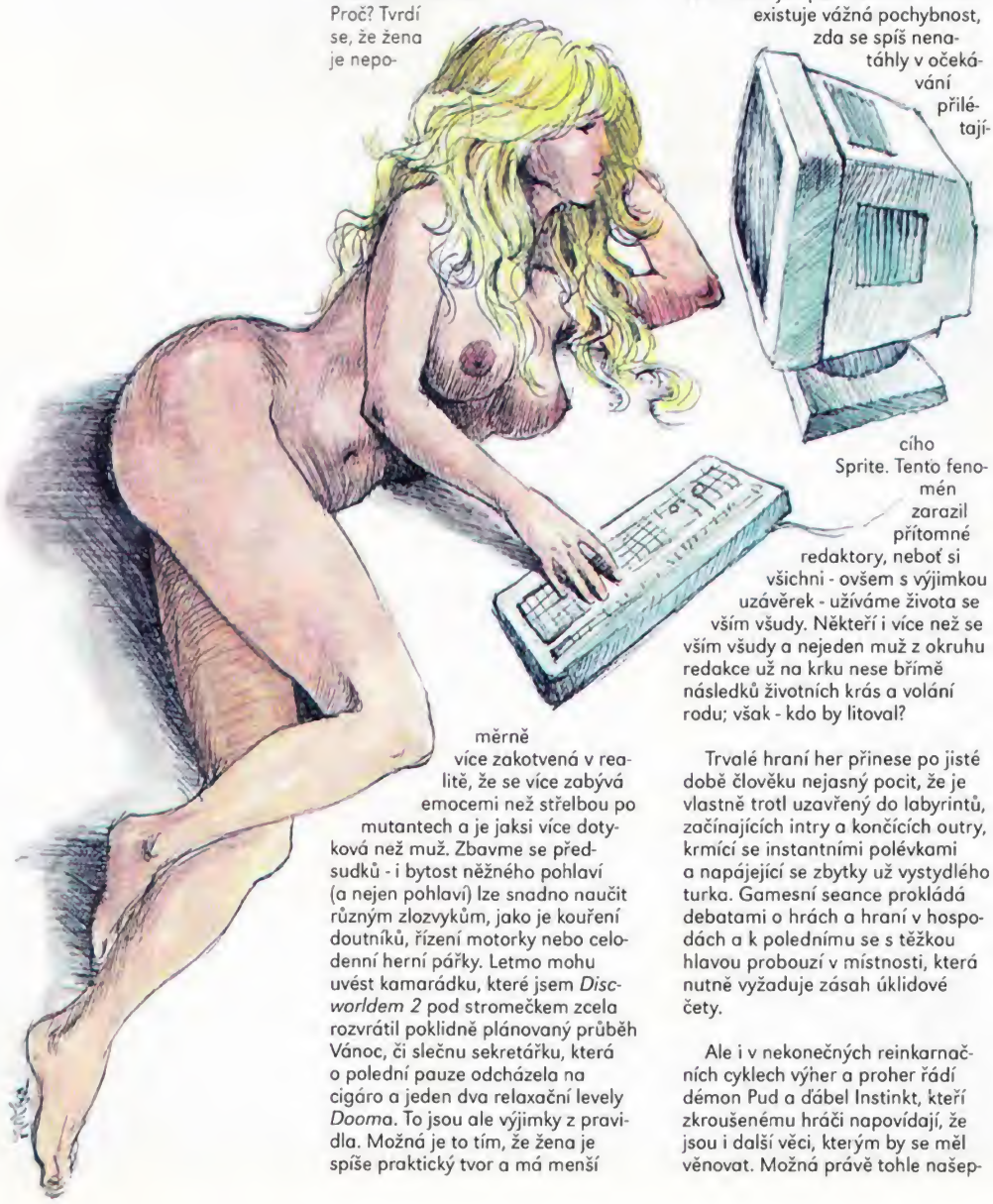
GALERIE: Lucien Clergue, Skupina 42, 10. století architektury...

O ženách, hříchu a o hrách

DRUHÉ VYHNÁNÍ Z RÁJE

První hřích byl naplánovaný. Bůh stvořil muže a ženu se zcela jasným záměrem a brilantně si vyhrál s jejich anatomií tak, že bylo pouhou otázkou času, než se dva různorodí primáti navzájem očuchají a zhřeší. Tvrzení, že snad šlo o problém spojený se žraním nějakého plodu, je absurdní; každý lékař vám nadměrné baštění ovoce vřele doporučí, což se o nadměrném sexu říci nedá. Ovšem potom muž vymyslel počítač a shledal, že může být z různých důvodů zábavnější než žena, a tak - i pro Boha zcela překvapivě - zhřešil podruhé. A to i bez anatomických dispozicí.

Herní pářky přitahují nepoměrně více mužů než žen. Proč? Tvrdí se, že žena je nepoměrně více zakotvená v realitě, že se více zabývá emocemi než střelbou po mutantech a je jaksi více dotyková než muž. Zbavme se předsudků - i bytost něžného pohlaví (a nejen pohlaví) lze snadno naučit různým zlozvykům, jako je kouření doutníků, řízení motorky nebo celodenní herní pářky. Letmo mohu uvést kamarádku, které jsem *Discworldem 2* pod stromečkem zcela rozvrátil poklidně plánovaný průběh Vánoc, či slečnu sekretářku, která o polední pauze odcházela na cigáro a jeden dva relaxační levely *Dooma*. To jsou ale výjimky z pravidla. Možná je to tím, že žena je spíše praktický tvor a má menší smysl pro dětinské hříčky mužů; evoluce experimentuje častěji na samcích a ti vlivem neotenie (tedy zbrždění vývoje) mozku zůstávají tak trochu déle dětmi. Muž se proto raději hrabe v nesmyslech, jako je nablýskaný veterán, obrovské vláčkoviště či zběsilá pářka 3D akce, zatímco produkty ženiných koníčků se dají spíš sežrat nebo navléci na sebe.



„MÁ TADY, KSAKRU, NĚKDO NĚJAKOU HOLKU?!"

Přestože věkový průměr návštěvníků SCORE show na Invexu viditelně překračoval zákonný věk nezbytný k tomu, abyste si něco začali se svou učitelkou bez rizika jejího trestního stíhání, objevilo se nad hlavami davu jen pár rukou. A i u nich existuje vážná pochybnost, zda se spíš nenatáhly v očekávání přilétajícího Sprite. Tento fenomén zarazil přítomné redaktory, neboť si všichni - ovšem s výjimkou uzávěrek - užíváme života se vším všudy. Někteří i více než se vším všudy a nejeden muž z okruhu redakce už na krku nese břímě následků životních krás a volání rodu; však - kdo by litoval?

Trvalé hraní her přinese po jisté době člověku nejasný pocit, že je vlastně trotl uzavřený do labyrintů, začínajících intry a končících outry, krmící se instantními polévkami a napájející se zbytky už vystydlého turka. Gamesní seance prokládá debatami o hrách a hraní v hospodách a k polednímu se s těžkou hlavou probouzí v místnosti, která nutně vyžaduje zásah úklidové čety.

Ale i v nekonečných reinkarnačních cyklech výher a proher řádí démon Pud a ďábel Instinkt, kteří zkroušenému hráči napovídají, že jsou i další věci, kterým by se měl věnovat. Možná právě tohle našeptávání vede k ohromné popularitě virtuálních hrdinek, jakou je Lara Croft, která pozoruhodným způsobem kombinuje to nejlepší z ženství říznuté mužským viděním světa. Je erotická a svůdná, ale přesto odtažitá a posedlá spíše palbou do nepřátel než mezilidskými vztahy. Je dráždivá, ale sterilní - tak jako amsterodamské děvky ve výkladních skříních bordelů. I ji si lze v jistém slova smyslu koupit a manipulovat s ní jako s loutkou: „Chlapče, pojď si se mnou hrát!"

Je zajímavé, že právě TOHLE s většinou normálních holek nejde. A většině se to dokonce hnusí. Čas strávený s Larou je podobný spíš sexuálním experimentům s nafukovací pannou - jde se s ní bavit kdykoliv a jakkoliv; je to přizpůsobivá loutka vždy vyhovující příkazům. Skutečné ženy však mají kupodivu vlastní ego, a to občas tuhé až k nepřekousnutí (že, červe?). Jsou jaksi náročnější na čas a na sebepřemáhání, zatímco vítězství ve hře je otázkou vlastních schopností a vůle. Ve vztazích to neplatí a občas je těžké říci, co je vlastně výhra a co prohra.

Jenže člověk má Smrťákem vymezený čas pouze jeden a musí si vybrat, jestli ho obětuje pro svoji zábavu a nebo i pro někoho jiného. Jistěže je možné strávit život pravidelnou rituální masturbací před oltářem virtuálního idolu nebo zaměnit původní význam slova „orgasmus" za „opravdu skvělý zážitek z hraní", ale Pud ani Instinkt určitě nebudou dokonale spokojeni. A nejde jen o to; mimo pošťuchování dvou diblíků většina lidí nechce zůstat sama, ale být s někým a také možná přivést na svět následovníky rodu - třeba už jen proto, aby jim mohla vyprávět legendy o báječných hrách svého mládí.

Je skvělé zapomenout se v báječně rozsáhlých herních světech, ale - jak praví latiníci - „Memento mori"; jednoho dne se pařan může probudit a užasle shledat, že opravdu bezvadná holka, která se mu hodně dlouho líbila, si jaksi někoho našla a životní příležitost je v trapu. A to může být fatální zjištění, pánové. Ženy mají prostě něco do sebe a jejich vůně probouzí v muži báječné pocity; je to jako dotek dávných dějin; něco, co se opakovalo od stvoření každou generaci znova a znova. Něco bezvadného a opojného, zážitek, se kterým je ve srovnání každá virtuální realita hadr, a kdo se jednou nechal pořádně sevřít ženskými stehny, ví dobře, o čem mluvím.

Michal „Wolf" Rybka

Až 3 tituly CD nebo MC VIDEO za 50%

+ hodinky s kalkulačkou zdarma!

Nabídka pro nové členy!

Různí interpreti
Bravo Hity 4
obj. číslo — pro vás
CD 362281 594 Kč — 297 Kč
MC 352281 306 Kč — 153 Kč

Aqua
Aquarium
obj. číslo — pro vás
CD 362161 590 Kč — 295 Kč
MC 352161 316 Kč — 158 Kč

Barbra Streisand
Higher Ground
obj. číslo — pro vás
CD 362155 600 Kč — 300 Kč
MC 352155 314 Kč — 157 Kč

Andrea Bocelli
Romanza
obj. číslo — pro vás
CD 362149 600 Kč — 300 Kč
MC 352148 310 Kč — 155 Kč

Madonna
Ray Of Light
obj. číslo — pro vás
CD 362372 624 Kč — 312 Kč
MC 352372 320 Kč — 160 Kč

Falco
The Hit-Singles
obj. číslo — pro vás
CD 362400 594 Kč — 297 Kč
MC 352400 306 Kč — 153 Kč

Eros Ramazzotti
Eros
obj. číslo — pro vás
CD 362140 610 Kč — 305 Kč
MC 352140 316 Kč — 158 Kč

Různí interpreti
Titanic
obj. číslo — pro vás
CD 362496 540 Kč — 270 Kč
MC 352496 310 Kč — 155 Kč

Samantha Fox
Best Of
obj. číslo — pro vás
CD 362162 240 Kč — 120 Kč
MC 352162 188 Kč — 94 Kč

The X - Themes
Songs From The Unknown
obj. číslo — pro vás
CD 361558 250 Kč — 125 Kč
MC 351558 160 Kč — 80 Kč

Anglický pacient
obj. číslo — pro vás
VHS 340028 399 Kč — 200 Kč

Double Team
obj. číslo — pro vás
VHS 340040 399 Kč — 200 Kč

The Glimmer Man
obj. číslo — pro vás
VHS 340021 399 Kč — 200 Kč

Romeo a Julie
obj. číslo — pro vás
VHS 340033 399 Kč — 200 Kč

Space Jam
obj. číslo — pro vás
VHS 340017 399 Kč — 200 Kč

Alphaville
Forever Young
obj. číslo — pro vás
CD 361767 476 Kč — 238 Kč
MC 351767 260 Kč — 130 Kč

Olympic
The Best Of
obj. číslo — pro vás
2 CD 362027 516 Kč — 258 Kč
2 MC 352027 316 Kč — 158 Kč

Lucie
Live
obj. číslo — pro vás
CD 362187 380 Kč — 190 Kč
MC 352187 280 Kč — 140 Kč

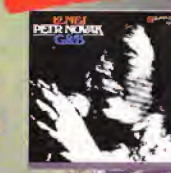
Z. Izer, M. Dobrodinský
Humory z Lán
obj. číslo — pro vás
CD 361929 280 Kč — 140 Kč
MC 351929 180 Kč — 90 Kč

Jan Kalousek
Album
obj. číslo — pro vás
CD 362181 330 Kč — 165 Kč
MC 352181 230 Kč — 115 Kč

Sexy Dancers
Butcher's On The Road
obj. číslo — pro vás
CD 362419 420 Kč — 210 Kč
MC 352419 260 Kč — 130 Kč

Lenka Filipová
Svět se zbláznil
obj. číslo — pro vás
CD 362019 454 Kč — 227 Kč
MC 352019 244 Kč — 122 Kč

Různí interpreti
The Best Of KSČ
obj. číslo — pro vás
CD 362421 410 Kč — 205 Kč
MC 352421 240 Kč — 120 Kč



Petr Novák
12 nej
obj. číslo — pro vás
CD 361886 320 Kč — 160 Kč
MC 351886 200 Kč — 100 Kč

K. Gott, L. Bílá
Duety
obj. číslo — pro vás
CD 362167 470 Kč — 235 Kč
MC 352167 270 Kč — 135 Kč

Jiří Schelinger
Holubí dům
obj. číslo — pro vás
CD 361840 320 Kč — 160 Kč
MC 351840 200 Kč — 100 Kč

Michal Tučný
Kosmickej vandr
obj. číslo — pro vás
CD 361889 360 Kč — 180 Kč
MC 351889 200 Kč — 100 Kč

Různí interpreti
Classic Hits
obj. číslo — pro vás
2 CD 362205 624 Kč — 312 Kč
2 MC 352205 320 Kč — 160 Kč

VÝHODY ČLENSTVÍ

- 50% sleva na tituly z této nabídky pouze pro nové členy klubu
- bezplatné členství v klubu
- výběr oblíbené muziky a videa v klidu a pohodlí domova
- 6x ročně zdarma 32 stránkový barevný katalog
- klubové ceny videokazet a hudebních titulů nižší než v obchodech
- většina hudebních nahrávek na CD nosičích i na kazetách
- záruka kvality originálních nahrávek od renomovaných hudebních a filmových vydavatelství
- vysoká kvalita balení zásilek, platba až při doručení zásilky
- pravidelné zasílání tzv. mini-katalogů - speciálních nabídek
- ihned po obdržení vaší první objednávky stříbrná členská karta zdarma
- po předložení členské karty možnosti nákupů za výhodné ceny u mnoha vybraných firem v celé ČR

6x ročně zdarma obdržíte do poštovní schránky barevný katalog!

- více než 150 titulů z mnoha hudebních žánrů: rock&pop, film a muzikál, oldies, folk, lidová a etnická hudba, meditační hudba, mluvené slovo, klasika, pro děti a další
- široká nabídka videokazet z domácí i zahraniční produkce: komedie, thriller, akční, story, fitness, hudba, pohádky, nejúspěšnější české filmy, videosérie
- speciální tituly vydané v ČR pouze pro členy klubu
- slevy na vybrané tituly
- speciální nabídky na výhodný nákup spotřebního zboží
- informace a aktuality o dění v klubu

PODMÍNKY ČLENSTVÍ

- Doba členství v klubu Svět hudby a videa je časově neomezená. Po dvou letech od data uvedeného na vaší členské kartě (datum vašeho vstupu do klubu) můžete své členství písemně ukončit s dvouměsíční výpovědní lhůtou. To znamená, že pokud budete chtít, aby vaše členství skončilo k určitému datu, musíme vaši výpověď obdržet dva měsíce předem. Tato možnost se poté opakuje každý rok. Nový člen mladší 18 let potřebuje souhlas zákonných zástupců daný podpisem na objednacím kuponu.
- Odběr alespoň jednoho titulu z každého katalogu je vaší jedinou členskou povinností. Objednané tituly vám zašleme na dobírku. Expediční poplatek za zabalení a zaslání činí 60 Kč.
- Pokud si z katalogu někdy zapomenete objednat alespoň jeden titul v uvedeném objednacím termínu, zašleme vám HITTIP PRO VÁS - titul, který patří k nejatraktivnějším v příslušném katalogu. Na tuto skutečnost vás samozřejmě předem upozorníme.
- Vaše členství začíná první den následujícího nákupního období po zaregistrování vaší přihlášky: 1. 1., 1. 3., 1. 5., 1. 7., 1. 9. a 1. 11. příslušného kalendářního roku.

OBJEDNACÍ KUPON = PŘIHLÁŠKA DO KLUBU

ANO, chci využívat všech výhod klubu SVĚT HUDBY A VIDEA a proto se stávám jeho členem. Mé členství je uzavřeno na dobu neurčitou, minimálně však na dva roky. Mám možnost vybrat si z této vstupní nabídky 1,2 nebo 3 tituly CD, MC nebo videokazet za polovinu běžné ceny. Jako pozornost při vstupu do klubu obdržím zdarma hodinky s kalkulačkou. Pravidelně, 6 x ročně, obdržím zdarma katalog klubu SVĚT HUDBY A VIDEA, ze kterého si vyberu vždy minimálně jeden titul. V případě, že si neobjednám, odeberu titul HITTIP PRO VÁS - speciálně vybraný titul.

1. ☐☐☐☐☐☐
2. ☐☐☐☐☐☐
3. ☐☐☐☐☐☐

+ hodinky s kalkulačkou zdarma

Objednací čísla pro každý kompakt (CD) nebo kazetu (MC) nebo videokazetu (VHS) jsou uvedená samostatně pod jednotlivými tituly.
Celkový expediční poplatek za zabalení a zaslání objednávky činí 60 Kč.

Jméno: .....

Příjmení: .....

Ulice: ..... č.p. .....

Město: ..... PSČ: ☐☐☐☐☐

Rok narození: .....

Telefon vč. předvolby: ☐☐☐☐☐ / ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

SC 18112666

Datum: ..... Podpis: .....
(Podpis zákonného zástupce u osob mladších 18 let.)

Kupon vystřihněte, vložte do obálky a zašlete na adresu: Svět hudby a videa, P.O.BOX 1078, V Jámě 1, 111 21 Praha 1.
Tato nabídka platí pouze pro občany ČR.

Čtenářská anketa - hry roku

Unreal

Vážení čtenáři,
blíží se konec roku a s ním i, doufejme, už pravidelná čtenářská anketa, týkající se tentokrát - čeho jiného než - nejlepších her tohoto roku. Vybrali jsme pro vás šest kategorií, v každé z nich po deseti titulech. Všechno to jsou hry, které se budou ucházet o vaši přízeň a o titul Nejlepší hra čtenářů SCORE. Jak můžete ovlivnit pořadí? Nejlépe na korespondenčním lístku nám napište (na adresu SCORE - Hry roku, Krupkovo nám. 3, Praha 6) po jedné hře v každé kategorii, kterou považujete za nejlepší - vybírejte ale pouze z her, které jsme nominovali (nominovat jsme museli, protože jinak by ve sčítání vznikl nedobrý chaos). Hra, která dostane nejvíce hlasů, se pak stane buď vyvolenou hrou roku 1998 v dané kategorii, nebo přímo HROU ROKU v kategorii poslední. Pořadí her v jednotlivých kategoriích je zcela náhodné, takže jsme nic neupřednostňovali a necháváme to jen a jen na vás. Rovněž bychom chtěli upozornit na to, že hlasovat můžete i on-linově, a to na naší internetové SCORE stránce http://www.score.cz.

Tak zlomte vaz a volte ty správné věci, jsme fakt zvědaví, jak to dopadne!

NEJLEPŠÍ AKČNÍ HRA ROKU:

a) ..... Unreal
b) ..... Sin
c) ..... Half-Life
d) ..... SpecOps
e) ..... Rainbow 6
f) ..... Delta Force
g) ..... Quake 2
h) ..... Conflict: Freespace
i) ..... Heart of Darkness
j) ..... Incoming

Grim Fandango

NEJLEPŠÍ ADVENTURE HRA ROKU:

a) ..... Sanitarium
b) ..... Grim Fandango
c) ..... Curse of Monkey Island
d) ..... X-Files: the Game
e) ..... Nightlong
f) ..... Red Jack
g) ..... Blackstone Chronicles
h) ..... Of Light and Darkness
i) ..... Black Dahlia
j) ..... Tex Murphy: Overseer

Fallout

NEJLEPŠÍ RPG HRA ROKU:

a) ..... Might & Magic VI
b) ..... Hexplore
c) ..... Final Fantasy VII
d) ..... Fallout
e) ..... Fallout 2
f) ..... Brany Skeldalu
g) ..... Baldur's Gate
h) ..... Descent to Undermountain
i) ..... Die by the Sword
j) ..... Enemy Infestation

Dune 2000

NEJLEPŠÍ STRATEGICKÁ HRA ROKU:

a) ..... MechCommander
b) ..... Dune 2000
c) ..... Starcraft
d) ..... Caesar 3
e) ..... Battlezone
f) ..... Rebellion
g) ..... Commandos
h) ..... Ubik
i) ..... Magic & Mayhem
j) ..... People's General

Ultimate Race

NEJLEPŠÍ SPORTOVNÍ HRA ROKU:

a) ..... NHL 99
b) ..... World Cup 98
c) ..... Actua Soccer 2
d) ..... FIFA 99
e) ..... Links LS 99
f) ..... Ultimate Race
g) ..... Redline Racer
h) ..... Monaco GP Racing 2
i) ..... Need For Speed 3
j) ..... Motocross Madness

NEJLEPŠÍ SIMULÁTOR ROKU:

a) ..... Joint Strike Fighter
b) ..... F-22: Total Air War
c) ..... M1A2 Tank Platoon 2
d) F-15
e) ..... Team Apache
f) ..... European Air War
g) ..... Longbow 2
h) ..... Combat Flight Simulator

Red Baron 2

i) ..... Flight Unlimited 2
j) ..... Red Baron 2

NEJLEPŠÍ HRA ROKU 1998:

a) ..... Unreal
b) ..... Battlezone
c) ..... SpecOps
d) ..... Commandos
e) ..... NHL'99
f) ..... Need For Speed 3
g) ..... Might & Magic VI
h) ..... Final Fantasy VII
i) ..... Quake 2
j) ..... MechCommander

Commandos

Need for Speed 3

Jak jste hlasovali?

Poslední dobou nám stále větší radost děláte svým aktivním přístupem k elektronické obdobě papírového SCORE, kteroužto je magická internetová doména www.score.cz. O toto naše internetovské dítko se staráme s maximálním možným úsilím a snahou o co největší aktuálnost. Tato naše zvýšená aktivita přinesla své ovoce a surfeři si již pomalu začali zvykat na naše, každý den updatované stránky, na kterých vám přinášíme mnoho zajímavých věcí, se kterými se nemáte možnost v papírovém časopise setkat. Jedním z internetovských bonusových bonbónků jsou naše miniankety, ve kterých vám každý týden předkládáme nějakou otázku, na níž nám můžete odpovědět. Této, pro nás velmi důležité, zpětné vazby se zúčastňuje již poměrně velká skupina lidí. Každý týden tak vymámíme odpověď asi od jedné až dvou tisícovek čtenářů. Což je již poměrně reprezentativní statistický vzorek, který nám vlastně pomáhá udělat si obrázek o našich čtenářích. Díky tomu se pak snažíme udělat SCORE pro vás co nejpřitažlivější. Bohužel, ne každý má v současné době přístup na internet. A po plánovaném zdražení místních hovorů molochem Telecomu asi toto číslo nikterak závratně nestoupne. Možná spíše naopak. Proto jsme se rozhodli se s výsledky těchto anket seznámit.

Jedna z prvních otázek se týkala našich středečních podvečerních internetovských slezin. Velice nás potěšilo, že se většině dotázaných docela líbí a hodlají se s námi takto virtuálně setkávat i nadále. Další otázka nás pak dokonale přesvědčila, že drtivá většina z dotázaných vlastní v současné době nějaký ten 3D akcelerátor, což plně rozvíjí myšlenku o naprosté nezbytnosti 3D hardwaru pro chod většiny současných her.

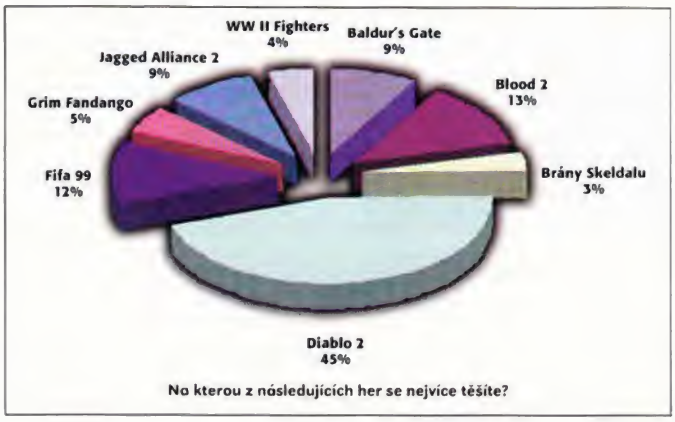
Trochu nás však zarazil výsledek ankety, která se týkala vašeho připojení na internet. Drtivá většina z návštěvníků našich stránek jsou dial-upisti. Původně jsme spíše očekávali, že většina našich čtenářů bude připojena přes školu, kterou studují. Velkou radost jsme také měli z vašeho ohromného ohlasu, kterým jste komentovali fakt, že z našich www stránek si můžete stáhnout řadu nejčerstvějších dem a patchů, které pro vás připravuje naše elektronická rybka.

Příznivý ohlas jsme také od vás vymámili v případě dotazu na naši SCORE show na Invexu. Máme z toho radost a již teď plánujeme, co rafinovaného a zajímavého na vás připravíme na dalších živých setkáních mezi redakcí a vámi. Klasickou otázku o oblíbenosti herních žánrů vyhrály strategie, těsně následovány adventurami, akčními záležitostmi a sporty. Rozdíly v počtu hlasů v této anketě byly minimální, takže hlavně jsme si odnesli zjištění, že máte prostě a jednoduše rádi počítačové hry.

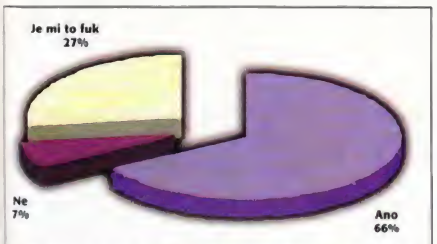
Naproti tomu poslední dvě anketky měly svého jasného vítěze. V případě dotazu na hru, jejíž zrušení nejvíce ranilo vaše hráčské srdce jednoznačně vyhrály *Warcraft Adventures*. Podobně suverénně rovněž vyhrálo *Diablo 2* anketu o nejočekávanější hru.

Na závěr bychom vám chtěli hlavně poděkovat, že se našich anketních hrátek zúčastňujete, neboť jen tak máme možnost co nejrychleji reagovat na vaše pocity, a tak pro vás připravovat co nejlepší časopis.

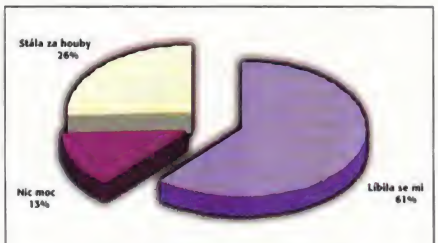
Petr Chlumský



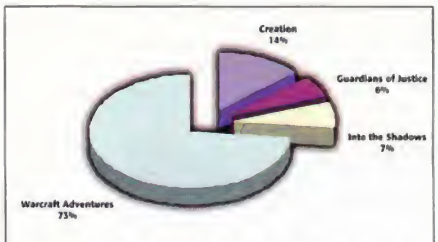
Na kterou z následujících her se nejvíce těšíte?



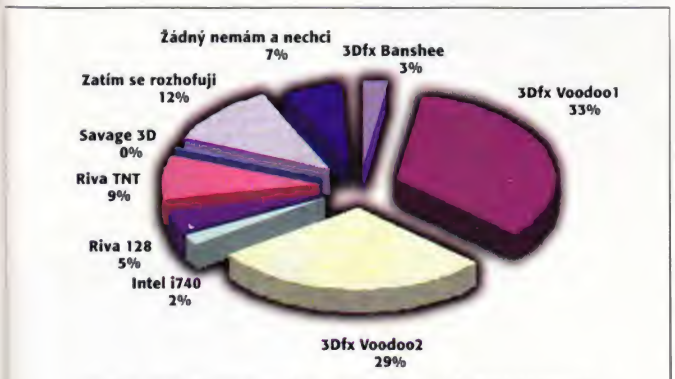
Přejete si, aby se on-line debata s redaktory SCORE konala každý týden?



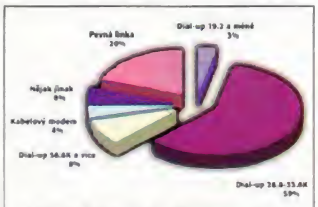
Jak se vám líbila SCORE show na Invexu?



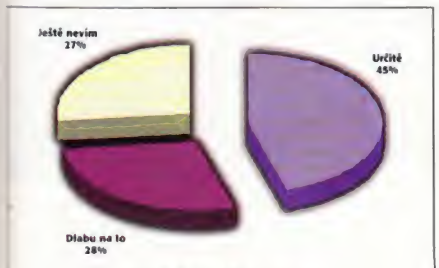
U jaké z následujících zrušených her je vám nejvíce líto, že byla zrušena?



Jaký typ akcelerátoru vlastníte nebo plánujete v nejbližší době koupit?

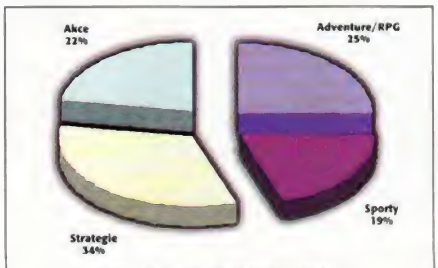


Jak jste k internetu připojeni nebo se hodláte v nejbližší době připojit?



Zúčastníte se příští debaty?

Máte zájem, abychom na našem serveru umisťovali patche aneba nejnavější dema?

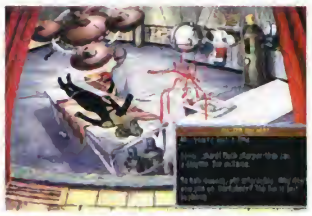


Jaký žánr her upřednostňujete?

TOP 50 všech dob

Po pěti letech SCORE si jako čtenáři zasloužíte v jubilejním šedesátém čísle to nejlepší. Vedle 16ti stránek navíc, spousty recenzí nejžhavějších novinek a zajímavých článků máme pro vás na začátek připravenou opravdovou lahůdku - výběr her, které považujeme za nejlepší z nejlepších. Top 50 toho, co kdy počítačová zábava nabízela, nehledě na to, jestli šlo o hry na osmibitech, Amigách anebo PC. Nejlepší hry našeho a vašeho života jsou před vámi a stejně jako v soutěžích o největší ňadra, nejkrásnější song nebo nejlepší automobil, budeme vyhlašovat i nejlepší hry od posledního do prvního. Ale nenechte se mýlit - poslední neznamená nejhorší, jen nejméně tatickou záležitost. Teď už se ale pohodlně usaďte a ohlédněte se s námi za padesátkou toho nejlepšího.

50. Noctropolis



Flashpoint Productions/ Electronic Arts

Noctropolis je temná a stylová adventura, která se nechala inspirovat comicsovými příběhy. Hlavní hrdina - v lidském světě sotva úspěšný obchodník s comicsovými knihami - je nespokojený s ukončením comicsové řady Darksheer, jediné své potěchy, když tu dostane záhadný balíček se zbrusu novým, neočekávaným pokračováním svého oblíbeného čtení, ovšem... hlavním hrdinou v něm bude sám...

Hra je úžasně atmosférická záležitost, excelující nádhernou grafikou a bizarním prostředím. Vše je comicsově nepřirozené; hráč udiveně prochází lokaci za lokací a nestačí se divit. V delirických vizích navštěvuje doupě succuba, ukrytého mezi zaprášenými sochami v márnici, podzemní labyrint šíleného chirurga, boha ukrytého v kanálu, smrtící divadelní představení vyšinuté kouzelnice či surrealistický svět vlastních nočních můr. Strhující, bezvadná adventura plná překvapivých zvratů...

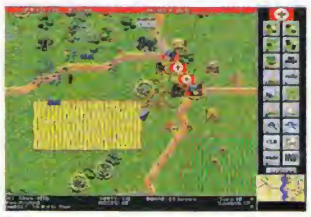
49. SimCity 2000

Maxis

Tak jako jsou náruživí hráči her, kteří se snaží vždy všechny a všechno porazit, jsou i hračičkové, pro které je největším potěšením pižlat se s domečky, stavět továrny a budovat silnice.

Pro ně představoval - a pro mnohé stále představuje - posvátnou Kaabu bombastický simulátor *SimCity 2000*, který navazuje na stařečka *SimCity*. Zásadní rozšíření přišlo v revoluční, izometrické, 3D otáčivé a zoomovatelné mapě, a pak v ohromném množství typů zón a speciálních budov, jež je možné postavit. To není všechno - město musí být zásobeno vodou, elektřinou, musí v něm být bezpečno a pochroumaní SimPanáčci se dožadují simulované lékařské pomoci. Je možné hrát předdefinované scénáře, s pomocí editoru terénu generovat vlastní mapy a stavět si městečka ekologická a k bydlení příjemná nebo naopak megalomanské obytné králíkárny. Pohodová gameska s velmi, velmi dlouhou herní výdrží...

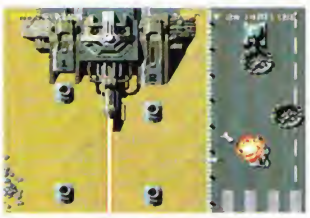
48. Steel Panthers



SSI

Steel Panthers jsou bezvadná tahová klasika z období druhé světové války. Na mapě viděné shora velíte tankům a jednotkám panáčků; úkolem je pochopitelně vygumovat Jiné Tanky a Jiné Panáčky. Boje jsou implementovány poměrně realisticky, můžete mít např. dvě jednotky na jednom políčku a jednotka může libovolně kombinovat pohyb a střelbu, což je u klasických tahových strategií spíše neobvyklé. Nejzajímavější je obrovská flexibilita hry, která mimo předdefinovaných kampaní a scénářů jako jedna z prvních uměla nové scénáře generovat, a dokonce pomocí editoru map a jednotek vytvářet boje z gruntu nové. Stačí jen dodat, že k dispozici jsou všechny významnější tanky a jednotky všech důležitých států účastnících se války... a máme tu zábavu na opravdu hodně dlouho!

47. SWIV



SCI

Další megařežba z Amigy. Ano, je to tak. Tou druhou hrou, která si ocelovou rašplí brousí zuby na pomyslný koláč přichystaný Bohem pro nejlepší střílečku všech dob, je *SWIV*. Zcela volné pokračování staříčkého *SilkWorma*, ještě z osmibitů (pamětníci jistě vzpomenou), se dočkalo nového zpracování. Zůstala dvojice helikoptéra-jeep, ale ve *SWIV*u se na ni díváte shora. Je to hra, která se zpracováním všech faktorů jmenovaných u *Xenonu 2* dá lehce usvědčit z pokusu o získání prvenství v této ostře sledované herní kategorii. Její specialitou je právě možnost hraní nejen s helikoptérou, ale i s jeepem. Ta tu není pronic zanic. Jsou totiž tací, kteří to s jeepem vzali opravdu smrtelně vážně a celou hru s ním bez podvádění projeli. Jestli je, nebo není lepší hrou než *Xenon 2*, se sice neví, ale jistě je něčím na co lidé, co se jí oddali, nadosmrti nezapomenou.

46. Prince of Persia 1, 2

Jordan Mechner/Broderbund

Jeden ze slavných herních designérů Jordan Mechner (mimo jiné i autor detektivní adventury *Last Express*) je autorem i obou dílů legendárního *Prince*, arkády, kterou hrál snad každý. První díl nebyl ještě úplně ono, i když animace postavičky byla v době, kdy *Prince* vyšel, něco nevídaného. Díl druhý naopak představoval arkádní peklo, určené jen pro ostříleného hráče - kromě obligátních stráží čekaly na každém kroku propadající se podlahy, bodáky, ostré břity uložené ve zdech či dokonce jedovatí hadi. Velmi atmosférická a velmi těžká věc.

45. The Tone Rebellion

The Logic Factory/Virgin

The Tone Rebellion je jedna z mála realtimových strategií, která se v žádném případě nedá označit za „klon *Duny 2*". Se svými „floatery" bojujete proti Leviathanovi, který rozdělil váš svět na množství asteroidů. Vaším úkolem je pomocí artefaktů rozbít jeho pečeti, tím ho porazit a svět se opět spojí. Logic Factory nás již svou výbornou strategií Ascendancy upozornila, že její hry nebudou jednoduše pasovat do

žádné skulinky, leč *Tone Rebellion* překonala snad i ty „nejúchylnější" hry od Crya. A kdybychom na stará kolena, slintajíce skrz bezzubá ústa na svá gamesnická bříška, již zcela zesenilněli, nikdy nezapomeneme na geniální hudbu této hry, která dokonce přiměla i naši sekretářku Janu, aby vypnula rádio a plně se oddala melodiím, linoucím se z vedlejší místnosti.

44. Giana Sisters

Rainbow Arts
Pro tuhle skvělou plošinkovku musíte zahrabat v paměti tak hluboko, jak sahají osmibity. Tedy pokud tam VAŠE paměť sahá. ZX Spectrum a především Commodore 64 dokázaly hostit hru, které se její zábavností a především hratelností vyrovná jen málo titulů i v dnešní době. Nádherná grafika, skvělá hudba a úrovně, na které svým designem můžou Sonicovi vypadat bodliny a Mariovi chlupy. Má-li nějaké.

43. Broken Sword

Revolution/Virgin
Broken Sword taktéž není hrou nikterak starou - alespoň v porovnání s ostatními. Kdo si ale tenhle kousek nezahrál, rozhodně prohloupil. Jako americký turista George Stobbart se stanete svědkem výbuchu v poklidné pařížské kavárně - a od té doby začíná dobrodružství, se kterým se nemůže návštěva Louvru a Eiffelovy věže měřit - odhalení tajemných nástupců templářského řádu, seznámení s atraktivní novinářkou Nicole, návštěva nejrůznějších částí Evropy při pátrání po unikajících vrazích. Právem si *Broken Sword* vysloužil stránkově nejdelší recenzi ve SCORE vůbec...

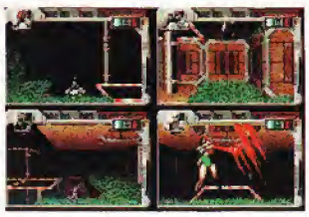
42. Warcraft 2

Blizzard/Sierra
Warcraft jednička byla příliš kopií *Duny 2*, proto si ve SCORE nevysloužila nijak zvlášť oslnivé hodnocení. Naopak dvojka se již vytáhla a ve své době byla vyhodnocena jako jasně nejlepší realtimová strategie vůbec. Oproti ostatním RTS byl *Warcraft 2* postaven do atraktivního prostředí fantasy, což mu jistě přidalo na oblibě i prodejnosti. Velký počet jednotek, zahrnující kromě pozemních jak vzdušné, tak i námořní síly, plus vynikající grafika i hudba zařadily *Warcraft 2* právem do tohoto prestižního seznamu.

41. Heroes of Might & Magic

New World Computing
Sága RPG her *Might & Magic* utěšeně pokračuje, ovšem stejně tak pokračuje trochu mladší, ale neméně populární série turn-based strategií zasazených do téhož světa. Desítky a snad stovky monster pečlivě přenesených z výchozích dungeonů, skvělý koncept prozkoumávání, dobývání a kolonizování a vynikající hratelnost. Třetí pokračování už je mimochodem na cestě.

40. Hired Guns



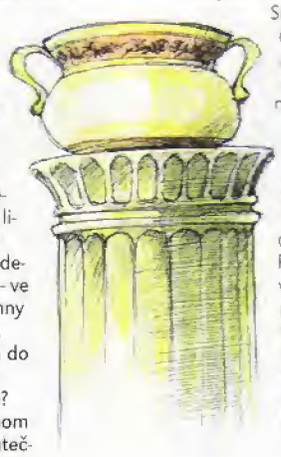
Psygnosis
Když Amiga ještě vládla světu a když se společnost Psygnosis ještě na této vládě podílela, byly *Hired Guns* dalším mezníkem v počítačové zábavě. Čtyři bojovníci proti kdo-teď-víčemu s arzenálem ničivých zbraní, včetně inteligentních sentry gunů, lišácky navržené úrovně, puzzly a hádanky a především dokonalý koncept - ve hře totiž ovládáte všechny čtyři postavy najednou, s výhledem rozděleným do čtyř malých obrazovek. A multiplayer v té době? Ale ovšem, sice na jednom počítači, ale zato neskutečně zábavný.

39. Paradroid

Andrew Braybrook
Paradroida jsme do Top 50 zařadili zejména proto, že si již takřka nikdo nepamatuje na orgastický *Quazatron* a *Magnetron* na osmibitech. *Paradroid* je pozdější předělávkou těchto her od známého programátora Andrew Braybrooka na Amigu, C64 a jiných mašinkách, takže si jej připomene více pařanů nežli jeho starší brášky. Stejně jako u jiných nesmrtelných her i zde vítězí koncept nad zpracováním. *Paradroid* je děsně mazaná realtimová akce, ve které se prohánite v robotech v rozsáhlých kosmických korábech nikoli jako jejich dobrý tatíček myslíček, ale jako virus, který zkratuje jejich obvody a uchvacuje jejich kovová těla. Cílem je všechno zničit a nechat se uploadovat na další koráb. Nejprve se budete schopni 'dostat' pouze do robotů nižší třídy, jako jsou poklízeči, medici, učitelé atd. Později se dostanete do robotů bojových, do robotů velících a nakonec do speciálních vražedných strojů, se kterými se vám ostatní mašiny budou moc dobře ničit. Každý robot vámi napadený však pomalu umírá, takže máte jen limitované množství času, abyste jej vycucali, použili jej na co největší neplechu a neštěstí a rychle si hledali novou oběť. Skvělá věc!

38. Tir Na Nog

Gargoyle Games
Šedavou mlhou země mrtvých nikdá nepronikne slunce. Opičí lidé Sithe si důstojně vykračují mokravým stínem pustých bažin, Tir Otachan hlídá své mlčící pole kamenných megalitů a neživý, nesmrtelný hrdina Cuchulain smutně bloudí Zemí mrtvých, věčně hledaje svůj klid. Podzemní sluje skrývají nikoli hordy nepřátel, ale nerozluštitelné plesnivějící svitky plné ztracených moudrostí. Všude se válí stovky předmětů, které mrtví již k ničemu nepotřebují, ale Cuchulain snad i teď dokáže dát chaosu řád a zvítězit. Jeho vítězný ryk rozbouří moře a krev z jeho temene bude opět prýštit až do nebes. Je to nekonečně rozlehlá adventura/neadventura, RPG/neRPG, která nedala spát mnoha hráčům pamatujícím osmibitový čas. Mnoho lidí tuto hru nikdy nedohrálo a doposud o ní sní. Valné většině z vás už asi *Tir Na Nog* nic neřekne, ale rozhodně si v našem seznamu zaslouží dlit (tlít) na tomto decentním místě jako nejstarší titul, jehož vysoká kvalita nám i přes propast času stále utkvívá v paměti.



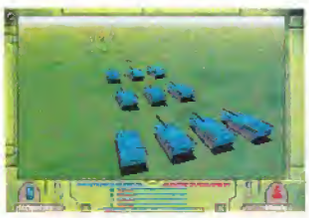
37. TFX

DID/Ocean
TFX neboli Tactical Fighter Experiment byl pokračováním legendárního *Retaliatoru*. Pravda, nebyl příliš realistický, nicméně absolutně skvělá hratelnost, neuvěřitelná grafika (co dokázali DID vytřískat z 320x200, se prostě musí vidět na vlastní oči) a skvělé detaily katapultovaly *TFX* na špici hitparád. Následován *EF 2000* a *F-22 ADF* dokázal *TFX*, že první místo v leteckých simulátorech si udrží snad navěky firma Digital Image Design.

36. Lemmings

DMA Design/Psygnosis
Kdo by si nepamatoval na roztomilou logickou záležitost *Lemmings*, v níž jste museli co nejvíce maličkých pidimužíků provést do bezpečného přístavu protějšího konce obrazovky. Panáčkové různých povolání, kteří uměli například dělat schody, zahradit cestu či vyplnit díru, byli tak používáni k směřování proudu obyvatelstva na správné místo. *Lemmings* i se svými dvěma pokračováními byla vynikající hra, která dodnes trůní na slabších počítačích či u zvláště nostalgických gamesníků.

35. Battle Isle 2



Blue Byte 1994
Skvělá válečná strategie, vyprodukovaná německým týmem! Jako dlouho očekávaný „velký stratég" přilétáte na planetu Chromos, abyste vedli vojska ROOMu proti nenáviděným armádám řízeným počítačovým supermozkem Titan-Net. Poctivá tahovka disponuje vojí pozemními, námořními i vzdušnými. Je nejen skvěle hratelná, ale také značně náročná a její datadisk, Titan's Legacy, je ještě tužší. Kouzlo hře dodávají nejenom zprávy nižších

velitelů a průzkumu, které v průběhu bojů přicházejí, ale také raritní 3D pohled na právě probíhající boje či první renderované 3D otáčivé modely jednotek v on-line referenčních tabulkách. Jedinou vadou na kráse této hry jsou její zlověstné nároky na DOSovskou paměť, kterou už dnes jen málokdo umí nakonfigurovat. Jinak je to kousek, který v dnešním pekle realtimových strategií přináší řádné tahové osvěžení.

34. Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels

Games Workshop, Electronic Arts
Původní *Space Hulk* byla tahová strategie, odvozená ze stejnojmenné deskové šarády produkované Games Workshopem. Ovšem *VOTBA* je zcela nepodobná poklidnému duchu deskových her, soustředěnému plánování a vůbec komorní atmosféře. V podání této hry jde totiž o šílený horor podobný *Aliens*, křížený s logickým rychlíkem. V nesmírně limitovaném času musíte zadat svým bojovníkům - Terminátorům, patřícím do legie Blood Angels - příkazy, strategicky je rozmístit, a pak ve 3D sledovat, jak se rvou s nekonečným množstvím Genestealerů, anebo se zmocnit ovládání jednoho z nich a vyrazit do boje; bitvy, která je graficky sice jednoduchá, ale hláškami a výkřiky Terminátorů nesmírně oživená - a taky neskutečně krvavá. V málo hrách uvidíte stěny a stropy pokryté krví a kusy masa rozstřílených příšer... a ve spojení s tíživou atmosférou depresivních vraků lodí jde o zkušenost, která mnohému hráči stáhne řitku strachovou křečí.

33. Transport Tycoon DeLuxe

Chris Sawyer/MicroProse
Kdo neměl vláčkoviště rád! Realtimový *Transport Tycoon DeLuxe* vám umožňuje nejen vytvoření vláčkovišť, ale také sítě autodopravy, lodní přepravy či kompletních aerolinií. V celé hře nejde pouze o dopravu, ale o vytvoření co nejrozsáhlejší a hlavně nejvýnosnější transportní sítě, kde můžete budovat i vlastní průmysl! Hráče okouzlí především výborná izometrická 3D grafika a možnost tvorby megalomanských vláčkovišť. Hra je tak obrovská, že v pozdních etapách už jen sotva stíháte věnovat pozornost veškerému dění. *DeLuxe* verze hry naštěstí do značné míry eliminuje hlavní vadu původního *Transport Tycoona* - totiž špatné zvládnutí algoritmů pro řízení dopravy, která se ráda zasekávala, a tak můžete radostně hrát a hrát až do daleké budoucnosti, kde už jezdí magnetické levitační vlaky a podobné vynálezy. Ke hře je přidán i editor map, takže fantazii se meze nekladou!

32. Doom, Doom 2

id Software
Je snad nutné představovat *Doom*, geniální hru od id Software, která vyvolala v době svého vydání vlnu odporu a polemik nad přílišnou krvavostí? Kritici byli tentokrát docela mimo, protože singleplayerově byl *Doom* relativně slabý (snad až na první epizodu *Dooma* jedničky), zato při multiplayeru (*Doom 2* Map 1 je asi nejlepší herní zábavou vůbec) je *Doom* skutečným Bohem, nepokořeným ani *Quakem*, ani *Quakem 2*, ani *Unrealem* a s největší pravděpodobností ani připravovanou *Quake 3 Arenou*. *Doom* je jedno z her, které perfektně dokazují, že nejdůležitější je hratelnost a vše ostatní je až na druhém místě. Na redakčních počítačích má samozřejmě své místo a občas je stisk klávesy „T" ve hře jediná možnost, jak DTPákům sdělit, že se po nich něco chce...

31. Mechwarrior 2

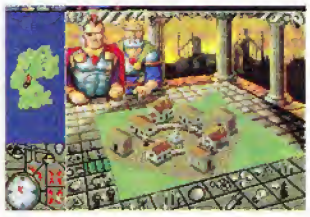
Activision
I když firma Activison už ztratila licenci FASA na svět *Battletechu*, i když pokračuje s trochu odlišnou sérií *Heavy Gear* a i když další „mechovky" už vznikají pod taktovkou přímo FASA Interactive a Microprose, i tak patří *Mechwarrior 2* k těm nejlepším hrám, které se na tomto poli urodily. Skvělá komunikace s wingmany, dokonalé mise, výborná grafika a především atmosféra. A samozřejmě také intro, které si Activision nechali dělat na zakázku u hollywoodského grafického studia Digital Domain a nad kterým zůstává dodnes stát nejenom rozum.

30. UFO: Enemy Unknown

Microprose
UFO je jednou z mála tahových her, které se líbily skoro všem. Každý hráč doslova s láskou vedl své X-COMí panáčky vleklou válkou s mimozemským šmejdem, jež vtrhl na naši rodnou planetu; pečoval si své důstojníky, které časem vycvičil tak, že jim mohl stěží konkurovat i Rambo. Báječná hra kombinuje globální strategii - rozmisťování, financování a budování základen, najímání letadel i vojáků a následné stíhání útočících talířů, vývoj nových technologií a hlavně naprosto bezvadné, taktické 3D izometrické boje, které fajnšmekři mohli okořenit nejen klasickými zbraněmi, ale taky „vysokotlakovou šarádou" s pomocí hodně- a vícevýbušných hlavic nebo zápalných raket. Pohoda...

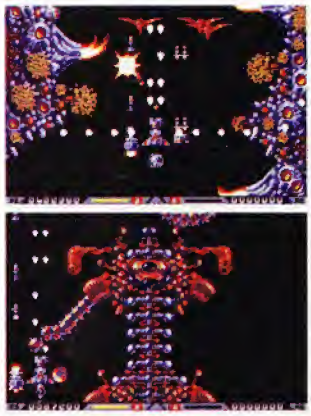
Dokonalý balanc mezi taktikou a strategií udělal z *UFA* i jeho následovníků záležitost, kterou někteří postižení jedinci zuřivě paří dodnes.

29. Powermonger



Bullfrog
Jedna z prvních her Bullfrogu a opět hit, jak se patří. Po geniálních *Populous* přišla středověká strategie, která zavedla úplně nový styl. Jestli vás dnes třeba šokují 3D strategie jako *Myth*, *WarGames* nebo *Armor Command*, vězte, že *Powermonger* byl vůbec první takovou hrou. Desítky zemí k pokoření, obrovské armády, dobývání vesnic a měst, těžba surovin, vývoj zbraní a technologií, obchod a už tenkrát multiplayer. *Powermonger* je dodnes nejlepší RTS všech dob a ani závoje letitých pavučin mu nic neubírají z jeho lesku a slávy.

28. Xenon 2



Bitmap Brothers
Těžce ultimátní amigácká střílečka od legendárních tvůrců Bitmap Brothers. Od tvůrců, mezi jejichž další díla patří takové bomby jako *Chaos Engine 1 - 2* nebo *Z* a spousta dalších. Ale i kdyby už po *Xenonu 2* nevydali vůbec nic, slavní by asi zůstali. *Xenon 2* je totiž NEJLEPŠÍ STŘÍLEČKA VŠECH DOB, alespoň to většina světa znalých hráčů chtě nechtě připouští. Někteří tvrdí, že toto konstatování není tak úplně pravdivé, protože existuje jedna další megařežba z Amigy, ale o té později...

O co šlo. No, co si budeme vykládat, jako v každé jiné střílečce. Šlo o kostění nepřátel. Ale ať už to byli skvělí nepřátelé, dech beroucí grafika, nepřekonatelně originální bossové nebo doopravdy geniálně vyvážená hratelnost, tak nebo tak, *Xenon 2* patří mezi dvě nejlepší střílečky všech dob.

27. F-29 Retaliator

DID/Ocean
DID je možné považovat za „firmu, která dala simulátorům jméno". Její geniální hry se obvykle usazují na špici hitparád, nejinak tomu bylo s *F-29*. Jistě si vzpomínáte na jeho akční *„Zulu Alert2"*, kde jste mohli cokoli a kohokoli zničit nekonečným množstvím raket. A, pravda, *F-29* má ještě jednu důležitou vlastnost - kdo v něm kdy přistál, má nárok na medaili...

26. Knight Lore

Ocean
V noci vlkodlak, ve dne člověk, čtyřicet dní na nalezení tajemného pokladu, který se nacházel ve čtyřech částech obrovského bludiště. Nutné bylo i sesbírat větší množství předmětů, jež se muselo hodit do kouzelného kotle, aby se hráč zbavil lykantropie. To byla famózní 3D akční hra *Knight Lore*, na kterou si jistě váš kazeťák, připojený k magickému přístroji sira Sinclaira, pamatuje s láskou.

25. Aces over Europe

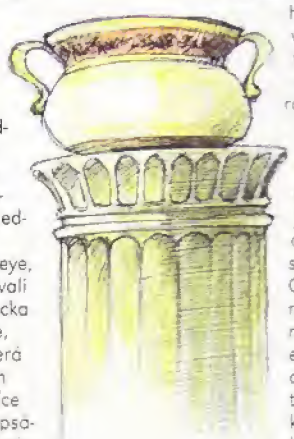
Dynamix/Sierra
Druhý díl populární „Aces" série od Dynamixu byl ve své době jednoznačně nejlepším simulátorem z druhé světové války vůbec. V *Aces over Europe* jste v kůži německého, či spojeneckého pilota bojovali nad Evropou od předehry k vylodění v Normandii, tedy od května 1944, až do konce války v květnu 1945. Právě slovo „aces" v názvu napovídalo, že se setkáte i se známými leteckými esy té doby - a opravdu, pokud jste měli štěstí, mohli jste v leteckém souboji potkat (a sestřelit) i Walthera Nowotnyho, Francise Gabreskiho či Heinze Bära. Postupem času jste samozřejmě získávali nová a nová letadla, jež končila až u legendárního Me-262 či rychlého bombardéru Ar-234. Prostě skvělá věc, kterou jsme tehdy dohrávali znovu a znovu, snažíce se vylepšit svá skóre a dosáhnout tak přinejmenším tolika sestřelů, jako měl věhlasný Günther Rall.

24. Warlords

SSG
Zajímavé je, že v době, kdy světu tahových strategií vládly bluebytovské *History Line* a *Battle Isle*, nikoho nenapadlo skloubit jejich systém s klasickou tolkienovskou fantasy... Až najednou, jako blesk z čistého nebe přišla firma SSG se svými *Warlords*. *Warlords* se ve své době staly naprostým hitem (kterou hru může hrát OSM lidí před JEDNÍM počítačem?) a jejich druhý díl, který obsahoval některá velmi důležitá vylepšení chybějící v jedničce, dosáhl snad ještě větší slávy. Na mnoha harddiscích stále *Warlords* zůstávají a jsou pařeny znovu a znovu, až do zemdlení... a po resuscitaci znovu a znovu...

23. Monkey Island 1, 2

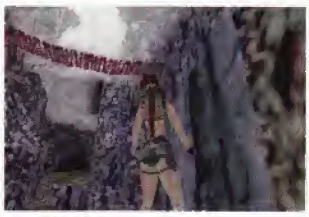
LucasArts
Dobrodružství piráta-adepta Guybrushe Threepwooda byla ztvárněna v jedné z nejlepších klasických adventur vůbec. Jako prvních z her od LucasArts měl *Monkey Island 1* geniální systém Scumm, který poté adventurám zůstal pěkně dlouho, než byl vystřídán o něco více intuitivním systémem „jednoho kliknutí myší". Přesto první díl Monkeye, v němž jste zachraňovali ze spárů zlého LeChucka svou vyvolenou Elaine, stejně jako dvojka, která svým mírně bláznivým koncem rozzlobila tisíce hráčů, budou vždy zapsány zlatým písmem v analech herní zábavy.



22. Civilization

Sid Meyer/Microprose
„Civilizace" bývala synonymem pojmu „excelentní strategická hra". Na první pohled složitá a nepříliš vábná hra představuje dokonale návykovou pářku, u níž mnohý hráč strávil nejednu noc. Úkol panovníka mocného impéria si toho žádal: bylo třeba pečovat o rozvoj měst, zásobování potravinami, výzkum, výrobu i přípravu armád, nezbytných jak pro obranu impéria, tak i pro rozšíření jeho hranic. Navíc existuje řada různých způsobů, jak hru dohrát - zničit všechny ostatní státy a vytvořit obrovskou říši, nebo naopak vyslat k Proximě Centauri kolonizační výpravu - a nechyběla ani možnost zahrát si na všeobecný nukleární konflikt či zdevastovat planetu skleníkovým efektem. Do příchodu *Civilizace* se objevilo už několik složitých her, ale jenom málo z nich bylo tak báječně vyvážených a skvěle hratelných. A to platí do dneška...

21. Sága Tomb Raider



Core Design
Tomb Raider a jeho hrdinka Lara Croft je podle mnohých hráčů nejen král sexuálního vytržení na domácích počítačích, ale i, podle některých názorů, nejlepší akční hra všech dob. *Tomb Raider 3*, recenzovaný v tomto čísle je jednoznačně daleko za hranicemi běžné originality viděné v dnešní době v počítačových hrách. Laik by si možná řekl - vždyť to pořád vypadá stejně, pořád tam jenom běhá nějaká holka a střílí! Opak je však pravdou - fantastický design úrovní a jejich nesmírná rozlehlost a hromady originálních nápadů na každém kroku, to je onen opravdový *Tomb Raider*, jak si jej vychvalují a tiše u něj chcípají tisíce herních maniaků. Core Design je větrem ošlehaný programátorský tým, který evidentně ví jak na to, aby jak po programátorské, tak po grafické a hudební stránce byla jejich hra tak v pohodě, že všechno vlastně ustupuje do pozadí a zůstává jenom čistá hratelnost.

20. Sága Elite

David Braben
Jak *Wing Commander*, tak *X-Wing* byly hry akční, *Elite*, a zvláště pak *Frontier*, přidaly ještě další fenomén - strategii a obchodování. Postupem času jste na zboží či přepravě lidí vydělávali na stále lepší a lepší stroje a mohli si zvolit sami, jakou profesní dráhu v nekonečném vesmíru nastoupíte: obchodník, autobusák, pirát, nájemný vrah či voják. S přibývajícími zářezy na pažbě se zvyšovala i vaše reputace či naopak odměna u policie...

Frontier mimoto disponoval jedním z nejpřesnějších modelů vesmírné lodi vůbec - k zastavení nebylo nutné vypnout motory, ale zapnout brzdné trysky... Stačila tak chvilka nepozornosti a vletěli jste do asteroidu či byli spáleni v atmosféře bezejmenné planety. *Elite* i *Frontier* byly prostě báječné věci, které i dnes stojí za zahrání.

19. Under a Killing Moon

Access
UKM byl velmi odvážný tah firmy Access. V době, kdy se trh s CD hrami teprve rozjížděl, vydala hned čtyřcédéčkovou adventuru, jež sice v první chvíli vzhledem ke svému označení jako „interactive movie" vyvolala nedůvěru, aby se pak - a právem - stala jednou z nejlépe hodnocených her ve SCORE. Na svou dobu vynikající grafika, perfektní příběh, těžké puzzly a na rozdíl od ostatních interaktivních filmů i výborná hratelnost katapultovaly *UKM* do galerie nejlepších adventur všech dob. Spolu s dalšími díly dobrodružství soukromého očka Texe (Pandora Directive, Overseer) je *UKM* jedním z mála interaktivních filmů, při jejichž hraní se vám každých pár minut nezvedá žaludek.

18. TES: Daggerfall

Bethesda
Firma Bethesda vydala někdy kolem roku 1995 velice zajímavou RPG hru nazvanou prostě Arena. Jednalo se o originální zpracování, kde se mohl hráč se svým jediným hrdinou zcela volně pohybovat po obrovském světě a svou postavu i příběh hry pozměnit k obrazu svému. *Arena* měla veliký úspěch, a tak si její pokračování *The Elder Scrolls: Daggerfall* ze své předchozí podoby zachovalo celkem dost prvků. Jeden hrdina s ještě větší spoustou různých vlastností a schopností. Skvělá možnost vyvíjet vlastní kouzla i vyrábět magické předměty. Přes své porodní problémy, způsobené neschopností autorů dodat hru bez chyb (během dalšího půl roku po vydání vyšlo asi pět opravných patchů), se *Daggerfall* nesmazatelně zapsal do análů (ne to, co myslíte - spíš něco jako do kronik) herní historie. Mimochodem, její další díl je netrpělivě očekáván

17. Wing Commander

Origin/EA
Nesmrtelná sága *Wing Commander*, v níž jste v prvních dílech sledovali příběhy poručíka Blaira, hraného od trojky (*Heart of the Tiger*) známým Markem Hammilem, opět ožila novým pokračováním - *Secret Ops*, které najdete tento měsíc na našem CD. Ačkoli, pravda, mnoho hráčů třetí a čtvrtý díl částečně právem obviňovalo z obětování hry ve prospěch filmových sekvencí, je spolu s oběma *Privateery* všech pět (a půl) dílů *Wing Commanderu* lehce zařaditelných mezi klasiku, kterou není radno jen tak minout. Stačí vzpomenout vynikající dvojku, jež měla jako jedna z prvních her namluvené intro(!). Slogan Originu „We create worlds" se v případě *Wing Commanderu* vyplnil naprosto stoprocentně.

16. Gabriel Knight 2: The Beast Within

Sierra On Line
Mezi návalem multimediálního šitu se neobjevilo příliš mnoho opravdu dobrých her. *Gabriel Knight 2* je šesticédéčková multimediální adventure - a nadto skvělá adventure! Ponořená do příšeří lesů nedaleko Mnichova, páchnoucí hnilobným dechem vlkodlaků a kořeněná nasládlou příchutí lidské krve. Američan Gabriel Knight, původem ze starodávného německého rodu Ritterů, se s kouzelnou neohrabaností zaplete do životního příběhu noblesního starodávného vlkodlaka. Zatímco bloudí mezi podezřelými osobami z podivného loveckého spolku, jeho přítelkyně Grace odhaluje šílenou pravdu o Ludvíku Bavorském, o Černém vlkovi a o záhadně ztracené Wagnerově opeře. Temná adventure ukončená akcí, z níž jsem se málem zbláznil, se noří do podmanivých tónů Wagnerovy hudby a spolu s báječným koloritem vytváří zážitek, který se opakuje jenom vzácně. Může mrtvý král pomoci v souboji klackovitého Amíka s nesmírně starým, zkušeným a mocným vlkodlakem... ?

15. Wizardry VII

Sir-Tech
Pro někoho peklo, pro druhého ráj. Zatímco Malá menšina se rozčiluje, že žádná z vašich postaviček nemá ani malilinkatou hokejku, ostatním září fasetovým leskem Koh-i-nooru. Jedni ani okem nezavadili, druzí strávili cele ponoření do příběhu několik měsíců opojení. *Wizardry 7* jsou v naší redakci hodnoceny v žebříčku her velmi vysoko. Někteří členové redakce je dokonce stavějí na piedestal nejvyšší. A proč? Těch důvodů je několik. Asi tím nejhlavnějším je krásný a spletitý příběh plný obtížných hádanek, kterým *Wizardry 7* disponují. Který je také velmi, ale opravdu velmi dlouhý, takže gameplay této stařičké hry je asi nejdelším z krátké historie počítačových her a pouhé projití „Wizardrů" je záležitostí několika měsíců. Celý příběh je vystavěn na geniálním herním systému se solidním grafickým provedením. Jen muziku je třeba vypnout a do CD přehrávače vložit kupříkladu Dvořákovy kvintety pro smyčce a piano a na několik měsíců se odstěhovat do vpravdě virtuálního světa stvořeného firmou Sir-Tech.

14. Terminator: Future Shock

Bethesda
Možná ne vizuálně nejkrásnější FPS - *X-Engine* má jistě svoje mušky a dnes už je vskutku patetickou relikvií. Možná ne nejoriginálnější námět - akčních střílečka se už pár urodilo, ale rozhodně senzační atmosféra, skvěle designované mise a především ovládání, které od té doby udává takt všem následujícím 3D hrám. I když má někdo proti *T: FS* výhrady, jedno tomuto skvělému titulu od Bethesdy upřít nemůžete - tahle hra poprvé zavedla kombinaci ovládání klávesnice-myš v době, v jaké ji známe dodnes. A když už za nic, tak za revoluční přínos do oboru si tahle hra v první padesátce the best her místo zaslouží.

13. Populous 2

Bullfrog
Populous 2 je vytříbená verze otce všech realtimových strategií *Populous 1*. Na sérii *Populous* se takříkajíc „udělala" firma Bullfrog, která tyto hry na boha doslova odstartovala i definovala. Jako je tomu u většiny geniálních věcí, i v srdci *Populous* leží trapně jednoduchý nápad, jež je klíčem k závratnému úspěchu u pařanů celého světa. V *Populous 1 & 2* totiž neovládáte žádné vojsko, nestojíte v čele církve a nejste potulným rytířem verbujícím proti zlému králi. V *Populous* jste Bůh. Ze svých baldachýnových nebes vládnete světu železnou mocí. Pomocí přírodních sil a čisté magie pomáháte lidem, kteří vás vyznávají, přežít a zvítězit nad nepřátelskými kmeny a božstvy. Chrlíte blesky, sázíte stromy, sesíláte morové rány, vyvoláváte pohromy jako zemětřesení, sopky, záplavy, větrné bouře a jiné lahůdky vždy tak, abyste co nejvíce ublížili nepříteli. Čím více lidí se hlásí k vaší víře, tím větší je vaše moc atd. *Populous 3* je už sice o něčem trochu jiném (viz. recenze v tomto čísle), ale i přesto můžeme mluvit o neposkvrněné trilogii. Trilogii, která definovala princip *Duny 2* ještě dávno předtím, než se první pohůnci z Westwood Studios začali bavit s Frankem Herbertem o licenci...

12. Ultima Underworld 1,2

Origin/EA
Podle mnohých nejlepší dungeon všech dob a nejlepší hra slavného Originu. Avatar se při svých toulkách Britannií dostává do dungeonu, zvaného Stygian Abyss, aby tam v patrech vyšších odhalil celá ztracená živoucí království, národy a sekty, a poté v patrech nižších bojoval s hlubinnými démony, šílenými mágy, nemrtvými a podobnou havětí. První z vlastního pohledu vidění dungeon, vybudovaný na revolučním enginu a pravidlech, byl věrným hostem na prvních 'undergroundových' PCčkách v této zemi a bylo tomu tak nejen ze zvědavosti, co nového že to k nám větry pokroku zavály, ale i ohromující rozlehlostí a nečekanou kvalitou této hry. Desítky složitých 3D map, stovky předmětů, mazaný vývoj postavy a celé stovky dialogů s NPC charaktery, to vše, složené v jedinečný příběh o nenávisti, lásce a hrdinství, je podle mnohých doposud nejpřínosnější počin ujetého Richarda Gariotta (duchovního otce série *Ultim*) pro RPG gaming. Velká věc, tahle *Ultima Underworld*, zabere vám týdny a týdny čiré herní 'práce'.

11. Final Fantasy 7

Square Soft/Eidos
Nintendovská RPG klasika vyšla v sedmém pokračování v roce 1997 pro PlayStation. Umělci ze Square Softu udělali ze slavné šestnáctibitové série grafickou žranici prvního stupně, dodali neodolatelný citupln příběh s výraznými postavami, narvali do tří CD stovky fantasmagorických nepřátel, nádherných lokací a úžasných kouzel a z toho všeho udělali takový humbuk, že při japonské premiéře stáli fanoušci ve frontách celé dny a noci. Nakonec se celosvětově prodalo několik miliónů kopií *FF7*, včetně verze pro PC, která vyšla před pár měsíci. V hodnoceních padaly desítky s naprostou samozřejmostí a mnozí herní pamětníci veřejně prohlásili: „Nejlepší hra všech dob!"

10. NHL 93

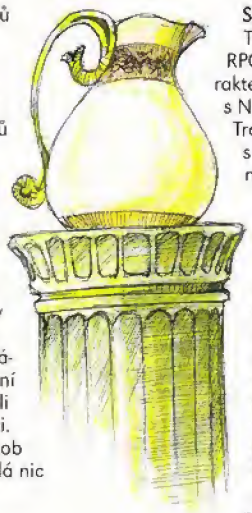
EA Sports/EA
NHL 93 skutečně není v první desítce pouze „do počtu" - díky své fenomenální hratelnosti si rozhodně zaslouží místo mezi pamětihodnými

hrami všech dob. Mnoho hráčů na ni nedá dodnes dopustit a pokračování, která chrlí EA Sports každý rok, ignorují ve prospěch nejstarší hry této série. Ačkoli si několik neznabohů stěžovalo, že poté, co hráč objevil tu správnou vychytávku, končící v každém případě gólem, se hra stává tak trochu stereotypní, bouřlivé debaty a trumfování se největším počtem vstřelených gólů za jeden zápas (Ondřejův rekord je 36, ale jsou lidi, kterým se podařilo docílit i šedesáti branek) usvědčily tyto zvláštní tvory, kteří snad nikdy neokusili lahodu při hraní *NHL 93*, ze lži. Nejlepší sportovní hra všech dob je prostě *NHL 93*, s tím se nedá nic dělat.

9. Quest for Glory 1

Existují tři typy adventuristů. Zeptáte-li se jich, která adventura je podle nich nejlepším počinem všech dob odpoví následovně: a) uvedou libovolnou adventuru, vydanou za poslední dva roky, jako je *Gabriel Knight 2*, *Broken Sword* nebo třeba *Monkey Island 3*; b) vykřiknou: „*Indiana Jones and the Fate of Atlantis*!" nebo c) zamyslí se a řeknou: „Asi *Quest for Glory*." *Quest for Glory* je revoluční záležitost, vyprodukovaná firmou Sierra, která jedinečně a doposud nepřekonaným způsobem kloubí dohromady klasickou point & click adventuru a RPG. Na první pohled si řeknete: „Ha, adventura jako řemen." Všechno vypadá tradičně adventurovsky: postavička si to štráduje sérií obrazovek, promlouvá s lidmi, zkoumá a používá předměty. Pak ale narazíte na zvláštní hlášení typu „Náhrobní kámen nemůžete posunout, protože jste slabí jako moucha" nebo „Kouzlo Podržmiho nemůžete zakouzlit, protože vaše magie není na potřičné úrovni". To vše se neodehrává v žádném RPG prostředí, ať už by to měl být tradiční dungeon nebo izometrické dálavy typu *Ultimy 7* či *Falloutu*, ne, hrajete úplně obyčejnou adventuru, jež od vás chce prostě něco víc. Hrajete *Quest for Glory 1*, heroický RPG/adventure hybrid, který mnozí doposud vyznavají jako herní orgas číslo jedna.

8. Diablo



Sierra

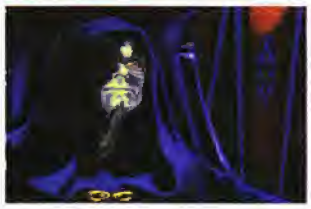
Trochu něco od RPG s vývojem charakteristik, interakcí s NPC postavami. Trochu něco od akce s frenetickým kliknáním myší, kdykoli je to potřeba, a trochu něco od multiplayerového šílenství, jež se plně projevilo nejenom na lokálních sítích zuřivých hráčů, ale především na internetu prostřednicvím Battle.netu, který Blizzard poskytuje zdarma svým fanouškům. *Diablo* byla zkrátka trefa do černého. Vyberte si jednoho ze tří hrdinů a vydejte se do podzemí zapomenuté vesničky, které ale není ničím jiným než branou do nejhlubších pekel. Izometrická grafika, náhodně generované úrovně, jež se zde pokaždé mění, spousty kouzel, zbraní a tuny nepřátel, kteří nemají nikdy dost. A protože hnidopichové mezi hráči *Diablu* vytýkali drobnosti jako malý rozsah, malou interakci a trochu monotónní hratelnost, Blizzard slibuje tohle všechno do druhého dílu vylepšit. To ale nic nemění na tom, že *Diablo* zůstává jednou z nejlepších počítačových her všech dob.

7. Dune 2

Westwood/Virgin

Kdo by neznal prapředka všech realtimových strategií a hru, která je pro celý tento žánr královnou matkou. *Dune 2* byla postavena na geniální knize Franka Herberta Dune, která by rozhodně neměla chybět v žádné knihovně správného hráče. K rodům Atreidů a Harkonnenů, kteří proti sobě bojovali v knize, přidali Westwoodi ještě bezohledné Ordosy. Z dnešního pohledu měla *Dune 2* snad všechny chyby, které mohou realtimovou strategii potkat: stejné jednotky na všech stranách, nijak zvlášť dobrou umělou inteligenci či absenci multiplayeru. Přesto všechno jsme se samozřejmě s chutí přenesli - nejen, že tu nic jiného tehdy nebylo, ale nikdo nemohl odolat fantastické atmosféře, která *Dunu 2* obestírala. *Dune 2*, bohužel trochu neprávem, zcela zastínila *Dune*, svou předchůdkyni od Crya - výborný mix strategie a adventure, který se držel mnohem více knižní předlohy. Musíme se také zmínit o *Dune 2000*, remake slavného originálu, který však nenaplnil úplně naše očekávání.

6. X-Wing + TIE Fighter



LucasArts

X-Wing plus jeho pokračování *TIE Fighter* a samozřejmě i datadisky obou her jsou zapsány zlatým písmem do análů herní zábavy. LucasArts chytře využily své licence na Hvězdné války a daly milionům diváků trilogie to, po čem všichni pásli - simulátor strojů, s nimiž prováděli rebelští piloti své hrdinské kousky. V geniálně navržených misích musíte se svým X-Wingem, bombardovacím Y-Wingem či rychlým stíhacím A-Wingem tu zničit nepřátelský konvoj, tu ochránit vlastní mateřskou loď či dokonce v posledních misích i probojovat se ke Hvězdě smrti a nakonec samozřejmě poslat torpéda do větracího otvoru reaktoru.

Naopak *TIE Fighter* vás, jak již o tom vypovídá samotné jméno hry, posadil do kokpitu strojů Impéria, v nichž jste bojovali proti rebelským teroristům (hle, změna retoriky...), ale hlavně šířili mír v znesvářených částech galaxie či chránili imperiální obchod proti dotěrným pirátům. Většina hráčů se však shodne na tom, že oproti lehkému a kratšímu *TIE Fighteru* je mnohem obtížnější *X-Wing* tou nejlepší vesmírnou střílečkou všech dob. Kultovní charakter obou her dokazuje i fakt, že jsou nyní znovu vydávány na enginu novější hry *X-Wing vs. TIE Fighter*.

5. Crusader: No Remorse

Origin/EA

Výtečná hra od Originu, která otřásla představou o izometrické akci, se vyznačuje nejen báječnou grafikou, ale i brutalitou a do té doby nevídanou možností zničit téměř všechno, na co přijdete. Obrovské exploze skladů paliva, kvílející hořící nepřátelé nebo záludné pasti v rozsáhlých a propracovaných úrovních nenechali absolutně nikoho v klidu. Už jenom první level, obsažený v demoverzi hry, měl rozsah slušné samostatné hry ze šestnáctibitových počítačů! A ani další úrovně nejsou menší a lehčí - je nutné probíjet se prostředím plným nepřátelských stráží, elektronických bezpečnostních systémů a spoustou pastí - doslova každý krok páchne smrtí. To vše je zapleteno do rafinovaného příběhu plného nečekaných zvratů, odhalování tajných plánů a jen postupného zjišťování, kdo je vlastně přítel a kdo nepřítel.

Strhující atmosféra, možnost ovládat mechanismy a roboty nebo všudypřítomné bezvadné instrukce korporace WEC, proti níž jako renegátský křižák pozvednete své zbraně, učinily *Crusader: No Remorse* doslova kultovní hrou, která ani dnes neztratila na přitažlivosti.

4. Indiana Jones and the Fate of Atlantis

LucasArts

LucasArts, legenda nejen na poli adventure, se vryli do podvědomí hráčstva zcela jistě několika herními sériemi - ságou *X-Wing*, potažmo všemi hrami na motivy Hvězdných válek, sérií *Monkey Island* a samozřejmě *Indiana Jonesem*. Výborná trojka - *The Last Crusade* - byla v kvalitě poražena čtvrtým dílem, *Indiana Jones and The Fate of Atlantis*. Stejně jako *Monkey Island* byl i *Indy 4* okořeněn nezapomenutelným černým humorem. Stejně pamětihodné jsou i akční sekvence s odbojnými německými soldáty či let v balónu... *Indy 4* je jednoduše vzorem kvalitně provedené hry, která má vše, co má správná adventura mít: kvalitní příběh, středně těžké logické hádanky, vynikající grafiku (alespoň na svou dobu určitě), nelineární průběh, rozvětvené možnosti řešení problémů a další vychytávky. *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* je zkrátka jednou z nejlepších adventur vůbec.

3. Fallout

Black Isle/Interplay
Fantastická postapokalyptická RPG z dílny Black Isle, která mnoho hráčů doslova přiškvařila k seslím, poskytující nevídanou volnost v rozhodování a konání. Hlavní hrdina - či hrdinka (pohlaví se meze nekladou) - je vyslán z poklidného Vaultu 13, kde se během pravidelného nedělního úklidu nedopatřením rozbil plošňák s chipem pro řízení čištění vody, pro chip nový. Ani vy, ani váš hrdina nemá nejmenší tuchu o tom, jak to vypadá venku. Celý život totiž strávil za mohutnými pancéřovými dveřmi Vaultu, chránící lidský obsah před radiací. Za nimi začíná Neznámo; stěží víte, kde se má nacházet nejbližší další bunkr.

Obrovská, detailně propracovaná a vybalancovaná izometrická RPG připomíná *Crusadera*: na rozdíl od něj jsou všechny souboje tahové. Hru můžete opakovat mnohokrát s postavami nejrůznějších vlastností - chytrými i hloupými, polodebilními pořezy i decentními diplomaty, mistry nože i elegantními snipery. Hra udivuje propracovaným příběhem, kde máte ovšem ohromný počet různých cest vedoucích k řešení, hromadou postranních úkolů, na které narazíte jenom výjimečně, a vůbec herní tajuplností, která vás nutí stále hledat, zda nenatrefíte na skrytou lokaci, úkol nebo rafinovaně schovaný předmět. A ještě jedno doporučení: *Fallout* se nejlépe hraje na jeden zátah, což doloží svými váčky pod rudýma očima jak Michal Rybka, tak i Ondřej Malý nebo Honza Eisler.

2. Dungeon Master & Chaos Strikes Back

Faster than Light
Dungeon Master je podle všeobecného ohlasu a našeho redakčního hlasování nejlepší RPG hra všech dob. Je to hra, která má na svědomí hromadu umrlců stočených do klubíčka u svých počítačů, křečovitě svírajících myš, tupě zírajících prázdnými důlky do neexistujícího monitoru a spokojeně se usmívajících ve své sladké smrti.

Kult *Dungeon Mastera* přesáhl v době svého vrcholu (přibližně před pěti lety) jakýkoliv jiný známý herní fenomén (snad kromě *Doom* & *Quake* šílenství). Pařani, pařánci i obyčejní sofistikovaní hráči počítačových her zuřivě kreslili mapky, vzrušeně diskutovali o kombinacích kouzelných run, předváděli si navzájem, jak kdo dokázal vycvičit své kouzelníky a bojovníky, mřeli v nekonečných chodbách v náručí chrastících smrtek a malarických zombií. Končili v pastech a slepých uličkách, pátráli po klíčích, řešili rébusy a hledali východiska ze zdánlivě bezvýchodných situací. Fantastický datadisk *Chaos Strikes Back* zůstává doposud jedním z nejrozsáhlejších a nejobtížnějších dungeonů vůbec. Mnoho lidí si na nových Chaosových kobkách vylámalo zuby a doposud se snaží zmapovat nezmapovatelné a prolézt prolezuvzdorné. Autoři *Dungeon Mastera*: Faster Than Light (FTL) zůstanou navždy zapsáni v myslích starších pařanů jako bozi, kteří září na nočním hvězdném herním nebi za to, že byli první, kdo s úspěchem, přehledem a svými vlastními, skvěle funkčními pravidly uvedli na obrazovky počítačů systém podobný 'stolním doupatům' *Dungeons & Dragons* a svým výtvorem přivedli do extáze nejen desetitisíce RPG-pozitivních člověků, ale i další hejna lidí, kteří dungeon nikdá předtím nehráli a neviděli. Fakt skvělá práce.

1. System Shock

Origin/EA
Co by byl tento žebříček bez *System Shocku*? A ještě lépe: co by byl tento žebříček bez *System Shocku* na PRVNÍM místě? Volba tohoto geniálního cyberpunkového akčního RPG od Originu do špičky našeho seznamu nevyvolala, na rozdíl od ostatních her níže, prakticky žádné redakční války a všichni jsme se tak nějak shodli na tom, že u *System Shocku* jsme strávili jedny z nejlepších herních chvil našeho života. Zřejmě nejlépe popíší hru závěrečné věty z Andrejovy recenze ve SCORE 11: „*System Shock* hraji už potřetí znova od začátku a pořád nalézám nové věci a nápady, kterých jsem si předtím ani nevšiml. *System Shock* je vrcholem současného hraní a když vás hra snad nechytne na první pohled, spolehněte se, že v okamžiku, kdy proniknete do ovládání a ponoříte se do děje, přestane svět okolo vás existovat. Zmizí váš růžový medvídek, babička i nutkání navštívit WC a zůstanete jen VY a *System Shock*."

Vzpomeňme hlavně na naprosto geniální prostředí, které nás v noci připravovalo málem o rozum, kdy jsme skutečně vnímali pouze hru a tě-

lesné i duševní potřeby se jaksi vytratily ve prospěch hratelnosti. Nebo na široký výběr zbraní, který sahal od jednoduché pistolky jehlovky přes standardní blasteromety až po světelný meč, ne nepodobný tomu z Hvězdných válek. O *System Shocku* se dají napsat jistě kvanta dalších superlativ, nesmíme ale také zapomínat na to, že je již delší dobu zařazen mezi budgetové tituly (a to jeho CD verze s vylepšenou grafikou). I dnes, v záplavě 3D akcelerovaných her, je jednoznačně jednou z nejzábavnějších her vůbec. Blíže je tato bomba všech bomb rozebrána v rubrice klasika v tomto čísle.

Na léto se připravuje *System Shock 2* od Looking Glass, který poběží na Dark Engine (podobně jako *Thief*) a má obsahovat ještě více RPG prvků než jednička. Těšíme se...

Ve SCORE vzpomínali na svá mladá herní léta Andrej Anastasov, Jan Eisler, Michal Rybka, Ondřej Malý, Petr Chlumský, Jakub Červinka a Farid D. Starman.

Hry měsíce byly udělovány od čísla 1 do čísla 20. Od tohoto SCORE se od označování nejlepších her poněkud upustilo, takže jsme si znovu prohlédli naše archivy se staršími čísly (smrk....) a retrospektivně jsme stanovili hry měsíce od SCORE 21 až do dneška.

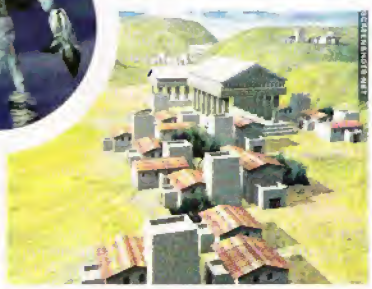
SCORE 1:	SIMON THE SORCERER
SCORE 2:	ELITE 2: FRONTIER
SCORE 3:	GABRIEL KNIGHT: SINS OF THE FATHERS
SCORE 4:	SIMCITY 2000
SCORE 5:	TES: ARENA
SCORE 6:	BATTLE ISLE 2
SCORE 7:	RAVENLOFT
SCORE 8:	PACIFIC STRIKE
SCORE 9:	OVERLORD
SCORE 10:	TIE FIGHTER
SCORE 11:	SYSTEM SHOCK
SCORE 12:	INFERNO
SCORE 13:	MAGIC CARPET
SCORE 14:	DESCENT
SCORE 15:	DARK FORCES
SCORE 16:	X-COM TERROR FROM THE DEEP
SCORE 17:	STONE PROPHET
SCORE 18:	FULL THROTTLE
SCORE 19:	DUNGEON MASTER 2: THE LEGEND OF SKULLKEEP
SCORE 20:	1944: ACROSS THE RHINE
SCORE 21:	COMMAND & CONQUER
SCORE 22:	MAGIC CARPET 2
SCORE 23:	ENTOMORPH: PLAGUE OF THE DARKFALL
SCORE 24:	STONEKEEP
SCORE 25:	TERMINATOR: FUTURE SHOCK
SCORE 26:	GABRIEL KNIGHT 2: THE BEAST WITHIN
SCORE 27:	WING COMMANDER 4: THE PRICE OF FREEDOM
SCORE 28:	NORMALITY
SCORE 29:	ZORK: NEMESIS
SCORE 30:	ALBION
SCORE 31:	AZRAEL'S TEAR
SCORE 32:	BROKEN SWORD
SCORE 33:	PANDORA DIRECTIVE
SCORE 34:	JAGGED ALLIANCE: DEADLY GAMES
SCORE 35:	MECHWARRIOR 2: MERCENARIES
SCORE 36:	DAGGERFALL
SCORE 37:	REALMS OF THE HAUNTING
SCORE 38:	DIABLO
SCORE 39:	SAND WARRIORS
SCORE 40:	STAR TREK: GENERATIONS
SCORE 41:	X-WING VS. TIE FIGHTER
SCORE 42:	ATLANTIS
SCORE 43:	DUNGEON KEEPER
SCORE 44:	LITTLE BIG ADVENTURE 2
SCORE 45:	LANDS OF LORE 2
SCORE 46:	INCUBATION
SCORE 47:	JEDI KNIGHT: DARK FORCES 2
SCORE 48:	BLADE RUNNER
SCORE 49:	QUAKE 2
SCORE 50:	FALLOUT
SCORE 51:	WARHAMMER: DARK OMEN
SCORE 52:	BATTLEZONE
SCORE 53:	DIE BY THE SWORD
SCORE 54:	UNREAL
SCORE 55:	COMMANDOS
SCORE 56:	M.A.X. 2
SCORE 57:	SPEC OPS
SCORE 58:	NHL 99
SCORE 59:	BALDUR'S GATE
SCORE 60:	TOMB RAIDER 3

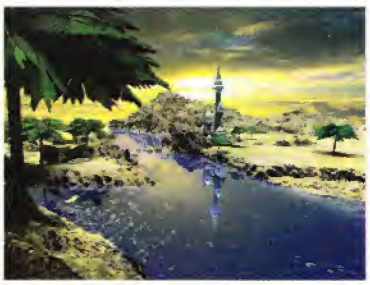
Extreme Warfare

Tým Trilobyte se nedávno potácel mezi životem a smrtí a jeho hrám jsme obecně nedávali příliš velké naděje na úspěch. Přesto se nakonec ubránili a jejich dva připravované tituly *Extreme Warfare* a *Baja 1000* nakonec vyjdou. *Extreme Warfare* vypadá nadmíru pěkně - 3D akční hra, v níž můžete pilotovat až deset pozemních či létajících strojů, každý se čtyřmi unikátními zbraněmi či zůstat jednoduše na zemi a nepřítele, kterým je mimozemská rasa Swayů, kosit věrnou laserovou flintou. V *Extreme Warfare* je kladen velký důraz na multiplayer - dvacet multiplayerových misí, v nichž se může vraždit až 32 hráčů, rozdělených do dvou týmů, to zní opravdu velice pěkně.

Black and White

Řekne-li se *Black&White*, první, co většinu z nás napadne, je skotská se dvěma pudlíky na etiketě. Jinak jméno *Black and White* značí počin z dílny firmy Lionhead, které nešéfuje nikdo jiný, než Peter Molyneux, ex-Bullfrog, zodpovědný mimo jiné za *Dungeon Keeper* a *Magic Carpet*. Nová realtimová strategie *Black and White* má Molyneuxovi pomoci vrátit se mezi elitu a zřejmě se tak i stane - Molyneux totiž resuscituje některé nápady z nevydané Creation (viz článek o mrtvých hrách) plus dodává několik geniálních idejí vlastních. Příběh je poměrně jednoduchý - na jakési alternativní, plynule zoomovatelné z 3D pohledu viděné zemi existují národy, které vyznávají každý svého Boha - a tím není nikdo jiný než Velký Hráč Sedící Před Monitorem plus jeho uměle inteligentní soupeři. Vtip je v tom, že vaše ovečky nejsou jen tupé stádo poslouchající huhlání kněze - každý z nich má své osobní potřeby a choutky, které můžete splnit, či odepřít nebo jakkoli jinak ovlivnit. *Black and White* přijde i s novou technologií ovládání Gesture Recognition, založené nikoli na klikání, ale přímo na pohybu myši vedeném určitým směrem určitou rychlostí. Vzhledem k tomu, že Molyneux je znám svým odkládáním her, datum vydání zatím pracovně stanovme na konec příštího roku - a je se rozhodně na co těšit.



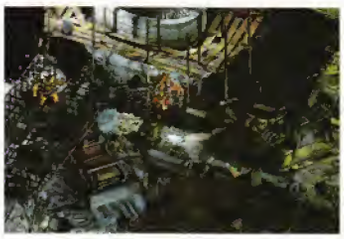


Actua Soccer 3

To, že jediný Gremlin se dokáže vyrovnat EA Sports na poli sportovních her, je věc známá. Nicméně minulý rok se mu s *Actua Soccerem 2* vlastně povedlo EA Sports i předehnat a ospalá *FIFA 98* jen zpovzdálí sledovala rychlou a velmi zábavnou akci v podání *Actua Socceru 2* (alespoň v mých očích). *Actua Soccer 3* to bude mít již mnohem těžší, *FIFA 99* je totiž opravdu skvělý fotbal (viz recenze v tomto čísle) a bude velice obtížné se na něj vytáhnout. Stránku zvukovou, která je tradičně hlavní devízou *Actua Socceru*, vám zprostředkovat nemůžeme, budete tedy muset vzít za vděk několika screenshoty z této připravované hry, která by měla již co nejdříve dorazit.

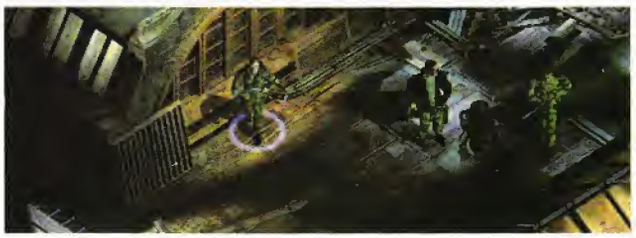
Amen

Cavedog by rád dokázal, že kromě fantastických realtimových strategií umí dělat i 3D akční hry. Plány s připravovaným *Amenem* jsou skutečně velkolepé, autoři mluví o několika rozměrných úrovních, které by měly být několikanásobně větší než tradiční level v klasických doomovkách. Firma je velmi skoupá na screenshoty, pár jich vydala u příležitosti ECTS a nyní najednou pronikly z přísně střežených trezorů další tři, z nichž je alespoň vidět, že se přinejmenším jedna úroveň bude odehrávat za polárním kruhem...



Gorky 17

Polský tým Metropolis nám pod křídly TopWare kromě toužebně očekávaného RPG *Witcher* (viz sloupečky) připravuje i zajímavou hru *Gorky17*, která je mnohdy přirovnávána k *X-COMu* - leč, jak sami autoři tvrdí, *Gorky 17* je ze třetiny RPG, ze třetiny adventure a ze třetiny strategie. Slibován je ostatně silný příběh a interakce s ostatním světem (nejen pomocí olova či smrtících paprsků); strategii si užijete ve střílení nejrůznějších monster, která budete muset dostat i se zapojením šedé kůry mozkové jako v *UFO: Enemy Unknown* blahé paměti...

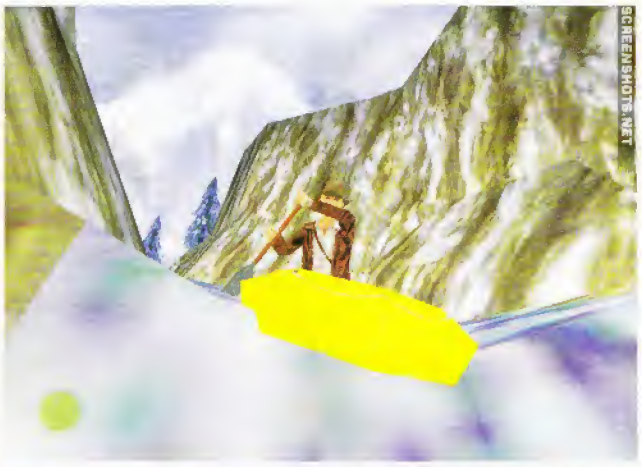


Gothic

Další hrou od našich západních sousedů je *Gothic*, 3D akční RPG. Hra by měla obsahovat skutečně interaktivní svět reagující na vaše činy (podobně jako např. ve *Frontieru* či *Daggerfallu*); mimoto žádná z postav nebude nehybně čekat na hlavního hrdinu, až jim plavným pohybem meče odstraní hlavu. Monstra se mají procházet a mluvit spolu - tzn. můžete je klidně i překvapit, a tak získat nepopiratelnou výhodu v souboji. Graficky vypadá *Gothic* skutečně naprosto úžasně, pokud autoři splní alespoň polovinu toho, co slibují na své internetové stránce, máme se na co těšit.

Indiana Jones and the Infernal Machine

Ani oblíbenému *Indiana Jonesovi* se nevyhnul třetí rozměr. Po vynikajícím *Indym v Atlantidě* (snad úplně nejlepší adventuře všech dob) se náš oblíbený hrdina s bičem přenese do roku 1947. Studená válka začíná a ruská vláda hledá v ruinách města Babel tajemný stroj, který by měl být dimenzionální branou - a pokud by byl aktivován, mohl by smést západní státy během vteřiny. Vše tedy záleží na jednom 3D muži - starém známém Indym...



Prince of Persia 3

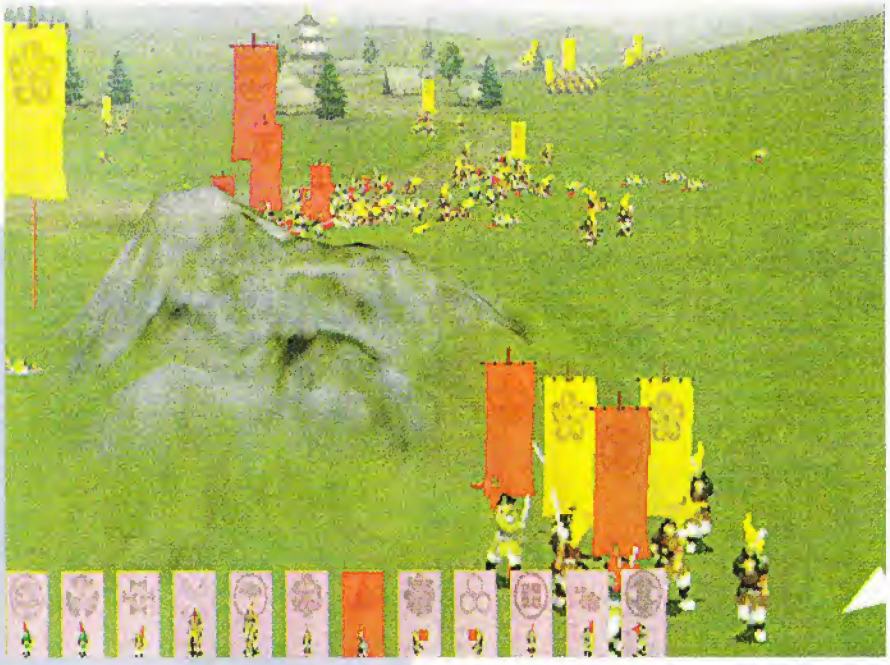
Po vynikajících hrách *Prince of Persia 1* a *2*, které se dostaly i do naší TOP 50 se oblíbený hrdina dostane do třetího rozměru - nakolik to bude dobré v konkurenci s *Indiana Jonesem 3D* a samozřejmě i stále stejně kvalitním *Tomb Raiderem*, se necháme jen překvapit. Graficky vypadá *Prince 3D* skutečně dobře, s hratelností to podle našich špionů z ECTS již tak dobré není. Nezatracujme ale hru předčasně a počkejme si na plnou verzi, která by měla přijít co nevidět.

Tribal Lore

Firma Gremlin se rozjíždí a začíná vydávat velmi zajímavé hry - mezi jinými i realtime strategii *Tribal Lore*, která připomíná nejvíce starý dobrý *Stronghold*. Čtyři rasy v pseudokeltském světě, z nichž každá má své specifické dovednosti, čekají jen na to, až se postavíte do čela jedné z nich a ovládnete zbytek světa (ehm...). Spolu s velmi pěkně vypadající grafikou a (údajně) velmi dobrou umělou inteligencí se *Tribal Lore* jistě zařadí do skupiny her, které bychom neměli minout.

Big Brother

Velký Bratr není simulátorem stavby předvolebních bigboardů na Letné, jak by se mohli domnívat naši pražští čtenáři, leč adventurou na motivy geniálního románu 1984 od George Orwella. Jak jistě víte, 1984 se dotklo všech absurdit totalitního systému - permanentního strachu a špiclování, mučení nevinných osob a vymáhání přiznání za každou cenu či nekvalitního zboží, kterým bylo obyvatelstvo přiváděno do stavu latentní naštvanosti. *Big Brother* se odehrává padesát let po románu 1984, pokud mne tedy mé nevalné matematické schopnosti neklamou, podíváme se do roku... ééé... 2034. Jako prolét Eric Blair, tedy příslušník nejnižší společenské vrstvy, se právě vracíte z vojny a zjišťujete, že vaše milá zmizela beze stopy. Unesla ji snad obávaná Ideopolicie, stala se obětí Bratrstva, ilegálního uskupení bojujícího proti režimu či ji zabili obchodníci na černém trhu? To budete již v roli Blaira muset prozkoumat sami, a to velmi opatrně - stále nad vámi visí hrozba ideozločinu a následné odvedení do obávané místnosti 101... *Big Brother* od firmy MediaX by měl vyjít někdy v létě příštího roku - a my se modleme, aby byl distribuován i v Evropě.



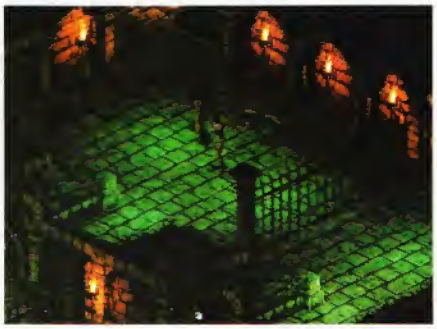
Taisho: Total War

Období mezi léty 1467-1600 bylo pro Japonsko tragické - v této malebné asijské zemi zuřila takřka permanentní občanská válka, v níž se jednotlivé rody navzájem vyvražďovaly do posledního muže. Konflikt byl ještě umocněn příchodem Evropanů a s nimi i moderních střelných zbraní. Jak ideální prostředí pro počítačovou hru, řekli si pánové a dámy z Creative Assembly a jali se vytvářet pro EA *Taisho: Total War*. *Taisho* bude realtimová strategie, která se podobá tak trochu *Mythu* či *Dark Omenu*, je tedy plně 3D. Na rozdíl od obou těchto her ale nepůjde ani tak o jednotlivce či několik menších jednotek, nýbrž o skutečné, středověké, obrovské armády, složené z až deseti tisíc paňáčků! Hra bude rozdělena do dvou rovin - strategické, v níž se budete starat o logistiku, tedy zásobování armád, nákup zbraní a politické a taktické cíle, která se bude týkat čistě bitevního pole, na němž to všechno stejně vždycky skončí. Budou vám uloženy takové úkoly jako potlačit rolnické povstání, vyjednávat z přistávajícími Evropany či zabránit vrahům nepřátelského rodu proniknout až k vašemu feudálovi. Setkáte se s obligátními samuraji, barbary, ninjy, portugalskými a nizozemskými obchodníky či válčícími mnichy. *Taisho: Total War* vyjde pod hlavičkou Electronic Arts na jaře příštího roku. S

Revenant

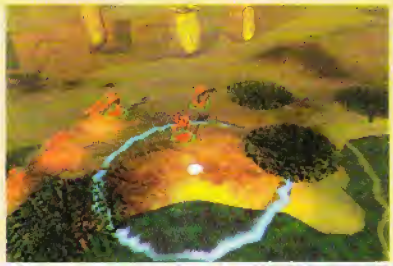
(Ne)příjemné probuzení ze spokojeného hnití.

Když jsme dávali tento rok dohromady hitparádu RPG titulů, netušili jsme, jaký to bude problém. Nyní se ale situace pomalu, ale jistě mění a herní společnosti konečně zjistili, co hráči skutečně chtějí - dlouhé, těžké a nejméně pěti sty subquesty oplývající RPG. Nyní tak zažívá tento žánr skutečnou revitalizaci, když vycházejí pecky typu *Final Fantasy 7* či *Baldur's Gate*. Ze stejného soudku bude i *Revenant*, nový RPG od firmy Eidos, který vás zavede na ostrov Akuhilon, zemi, která byla medem a strdím oplývající, nyní je však zničena erupcemi vulkánů a zamořena hemžícími se monstry. Zbytky civilizace se tak uchýlily za vysoké zdi, které je mají před nestvůrami ochránit, přesto mezi sebou nadále vůdci tří přeživších národů válčí. Příběh začíná únosem princezny, dcery jedné ze tří vůdců, neznámo kam a jistě již tušíte, co bude vaším úkolem. Jako Locke D'Averam, hrdinný válečník, budete muset vykostit kvanta monster, překonat pasti a nástrahy, které vám nastraží nepřátelé, a zachránit neopatrnou princeznu. Trik je v tom, že jste mrtev, a proto hru nastupujete s naprosto vygumovaným mozkem. Během hraní *Revenantu* však budete postupně přicházet na to, kdo jste, kým jste byli a také se pomalu upamatujete na vaše předchozí schopnosti. Autoři slibují padesát animačních pohybů a kvanta použitelných kouzel. Jedním z hlavních lákadel bude také grafické zpracování; na *Revenantu* se podílel známý kanadský kreslíř fantasy Den Beauvais. *Revenant*, o němž jeho autoři mluví jako o *Diablo 2* killerovi (ha, ha), vyjde v březnu nebo dubnu příštího roku. S



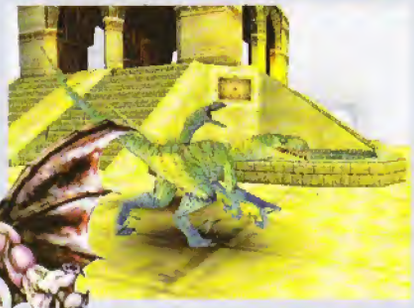
Dark Reign 2

Již se nemůžeme dočkat na pokračování vynikající RTS, která měla tak trochu smůlu, že vyšla ve stejnou dobu jako geniální *Total Annihilation* od Cavedogu. *Dark Reign* bude plně 3D strategie, využívající vlastní engine firmy Pandemic, která hru také pro Activision vyvíjí. Na bojiště se tak budete moci dívat z jakéhokoli úhlu a výšky. *Dark Reign 2* vás zavede na Zemi 26. století, tedy před dobu, kdy se odehrávala jednička; budete tak svědky začátku konfliktu mezi Impériem a Stráží svobody. Kromě klasického budování základen a jednotek vás čekají především boje - ale jaké boje! Kromě *Mythu 2* je *Dark Reign 2* snad první RTS, v níž budete bojovat i uvnitř budov, samozřejmě zůstanou i boje venkovní, jež budou ovlivněny i počasím a tím, jestli se bitva bude odehrávat v noci či ve dne. Jak se to již pomalu stává standardem, se hrou budou dodávány i různé editory map a vlastností jednotek. S *Dark Reign 2* se setkáme příští rok v létě. S



Turok 2: Seeds of Evil

Na *Turoka* jedničku si můžeme stěžovat, jak chceme, pravdou ovšem zůstává, že sice byl hlavně spíše hopsačka než 3D střílečka, přesto v době nástupu akcelerátorů byl jednou z mála her, které je dokázaly plně využít. *Turok 2* bude jako správné pokračování začínat přibližně tam, kde jednička skončila. Poté, co jste se snažili zničit Chronoceptor vhozením do vulkánu, probudili jste ještě strašnějšího nepřítele, než byl Campaigner - hrůzného Primagena, který je zavřený ve vesmírné lodi hluboko pod povrchem ztraceného světa. Turok samozřejmě musí zabránit Primagenovi osvobodit se ze svého vězení. Budete tak postaveni proti více než třem desítkám nepřátel s chováním reálných predátorů. Můžete je sice oblafnout a proplížit se kolem nich nepozorováni, nicméně pokud vás objeví, nepřestanou vás honit, dokud nezemřou či vás neuloví. Nepřátelé budou i při zásahu velmi realisticky reagovat na poškození, jedna rána do hlavy se rovná okamžité smrti, stejně jako střelou do nohy jednou z dvaceti dostupných zbraní se dá monstrum na jistou dobu zbrzdit. Singleplayer nabídne šest obrovských úrovní, dohromady čítajících třicet virtuálních čtverečních mil a poprvé i multiplayer. V době, kdy čtete tyto řádky, bychom už měli *Turoka 2* perně pařit, takže byste rozhodně neměli příští SCORE minout.



Shadowman

Je libo špetku voodoo?

Acclaim nás možná přestane obtěžovat se šity; jeho připravované hry vypadají již docela dobře. Po *Turoku* a výborném *Forsakenu* připravuje firma další 3D střílečku z atraktivního voodoo prostředí s názvem *Shadowman*. Stejně jako v případě *Turoka* se jedná o „konverzi" comicsového hrdiny na PC, tentokrát se ale můžeme kromě nezbytné akce těšit i na prvky RPG.

Hlavním hrdinou hry je Mike Le Roi - ve dne „dr. Jekyll", skutečná lidská postava, a v noci „Mr. Hyde", *Shadowman*. Mike díky svému rozdvojení osobnosti může jednat ve dne a v noci zcela rozdílně, za slunečního svitu prozkoumává místa, sbírá nejrůznější artefakty spojené s kultem voodoo a snaží se odhalit jejich funkci. Na noční časy pak zbývá obligátní vraždění, a to s náležitě kvalitním arzenálem, který kromě klasických palných zbraní, které se vyskytují v každé pořádné 3D hře, zahrnuje vzhledem k voodoo prostředí i zbraně mající svůj původ v černé magii.

Shadowman se odehrává v několika časových rovinách - jako Mike Le Roi ostatně můžete právě cestovat časem ve snaze zneškodnit pět masových vrahů. Každý z nich má zcela odlišný příběh a samozřejmě i naprosto unikátní prostředí, ve kterém jej budete honit, například Jacka Rozparovače v Londýně konce minulého století. Není se čemu divit, že *Shadowman* má nálepku „od 18 let", ostatně s Mikem se dostanete na místa, na něž by nedospělý hráč neměl ani pomyslet - na neklidný hřbitov či do psychiatrické léčebny, kde se ozývá depresivní řev týraných pacientů. *Shadowman* vyjde v březnu příštího roku.

krátké zprávy

■ Microsoft nenechává nic náhodě a raketově nastupuje na herní trh. Po úspěchu s *Age of Empires* a *Motocross Madness* využívá Microsoft své smlouvy s firmou Digital Anvil, jíž šéfuje známý vývojář Chris Roberts, který stál za takovými projekty Originu, jako byl například *Strike Commander* či veleznámý *Wing Commander*. Smlouva byla uzavřena již v únoru 1997 a od té doby bylo ticho po pěšině, až nyní ohlásil Digital Anvil připravované hry pro MS - jedná se o *Conquest*, realtimovou strategii z vesmírného prostředí (plné 3D, zřejmě se tak bude podobat *Homeworldu* od Sierry), dále *Loose Cannon*, simulaci potírání pouličních nepokojů v městě zamořeném zločinností a *Starlancer*, vesmírnou střílečku. Všechny hry by měly vyjít koncem léta příštího roku.

■ *Ultimate Wizardry Archives* - tak se jmenuje kompilace všech titulů s názvem *Wizardry* od roku 1978 a *Wizardry: Proving Grounds of the Mad Overlord* až po *Wizardry Gold*, které vydává firma Interplay. Petr Chlumský si již přepočítává penízky v šrajtofli, při čekání na *Wizardry 8* (o nichž se vůbec neví, zdali skutečně někdy vyjdou) se možná retropohled na všechny díly této ságy vyplatí.

■ Toužebně očekávaný *Command & Conquer: Tiberian Sun* od Westwood Studios zřejmě nebude hotov před Vánoci. Firma ostatně vždy v press-releasech důsledně uváděla jako datum vydání „Winter", což znamená, jak víme, jakýkoli den mezi 22.12-21.3. Spíše se však s *Tiberian Sunem* setkáme někdy v březnu. Westwood nás na druhou stranu saturuje obrovským bundlem všech add-onů k *Red Alertu* s názvem *Worldwide Warfare* (jehož vánoční vydání ovšem kupodivu také není jisté).

■ Pro milovníky vynikajícího RPG *Final Fantasy* máme (možná) dobrou novinku - podle jejich oblíbené hry se bude s největší pravděpodobností natáčet film! Square Soft, výrobce série *Final Fantasy*, které se celosvětově prodalo na PC i konzole 18 milionů kusů(!), podepsal dohodu s firmou Columbia Pictures, která bude film celosvětově (kromě Asie a Japonska) distribuovat. Zajímavé je, že ve filmu budou hrát herci nikoli živí, ale vytvoření počítačem (kdo hrál *FF7*, jistě chápe proč :-)) Mluví se o titulu, který spojí počítačové hry a filmy, ale tak nějak jsme si navykli být skeptičtí k euforickým prohlášením pro tisk... nicméně film na motivy tak vynikající hry má zřejmě mnohem větší naději na úspěch než všelijaké Super Mario Brosy a Mortal Kombaty. Scénář pro Final Fantasy: The Movie (jak se film bude jmenovat - to aby to nikdo nespletl) píše Al Reinert, který byl například nominován na Oscara za scénář k *Apollu 13* a je i autorem dvou epizod seriálu Toma Hankse Ze Země na Měsíc. Film by měl přijít do kin kolem roku 2001.

■ S *Combat Flight Simulatorem* jsou trable. Na usenetu se objevily zprávy, že některým hráčům dokonce vynikající simulátor od Microsoftu nejde ani nainstalovat! Instalace se zasekává okolo 55 procent a tento kiks se objevuje hlavně na rychlejších CD-ROMkách. Osobně jsem při instalaci *CFS* neměl se svou 32 speedovou Toshibou vůbec žádné problémy - ostatně je možné, že „problémové" CDčka jsou pouze v Americe a k nám se nikdy nedostanou. Nicméně pokud vám nebude *CFS* chodit, doporučujeme kontaktovat Microsoftí horkou linku.

■ Firma SyQuest, výrobce výměnných médií, pravděpodobně končí. Podle sdělení svých mluvčích se trh s výměnnými médii nerozšiřuje tak, jak předpokládali. V současné době převládají mechaniky ZIP 100 od firmy Iomega a vysokokapacitní diskety LS-120 - ceny vypalovacích mechanik (např. od firmy Mitsumi) klesly hluboko pod 10.000,-, CD-ROM média lze koupit kolem 50,- Kč a jsou tak

pokračování ►

Starcraft: Brood War

Není příliš zvykem, abychom na těchto řádkách psali o pouhém datadisku, leč výjimka potvrzuje pravidlo; ostatně *Brood War* je datadiskem k vynikající realtimové strategii *Starcraft* od Blizzardu a mluví o něm polovina internetu. Jako správný datadisk nabídne *Brood War* samozřejmě nové jednotky a nové mise, konkrétně dvacet šest misí rozdělených do tří kampaní (za každou rasu jedna). Pod svůj velitelský bičík tak dostanete šest nových a velmi užitečných jednotek - za lidi to bude medik, který, jak to již ze jména vyplývá, dokáže léčit vaše jednotky, a tak vyrovnává jistou strategickou nevýhodu pěchoty oproti ostatním rasám a kromě toho také umí oslepit nepřátelské jednotky. Dále budete

mít k dispozici velmi silnou stíhačku Valkyrie, jež střílí na nepřátele raketové salvy, a je tak perfektně vhodná na rozhánění davů pindíků. Protossům přibydou tři jednotky - Korzár, což je jakýsi bombardér, Temní templáři a s nimi samozřejmě i Temní Archoni, kteří dokáží ovládnout jakoukoli nepřátelskou jednotku! Zergové přicházejí s Devourerem, který je určen na obranu proti vzdušným jednotkám nepřítele, a Lurkerem, který dokáže útočit, i když je zahrabaný pod zemí. Ostatní jednotky zůstávají při starém - jen se občas změnil počet hitpointů a rychlost popřípadě byla přidána další kouzla. Na datadisk se velmi těšíme, vypadá velice, velice dobře.

Star Wars: Rogue Squadron

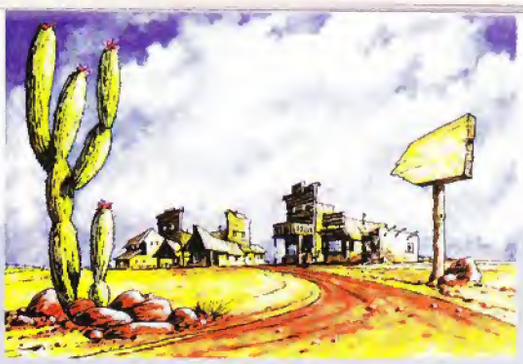
LucasArts skutečně ždímají z Hvězdných válek veškerou šťávu, která v nich ještě zbyla - kromě toužebně očekávaného *X-Wing Alliance* a odsunutého *Force Commandera* je těsně před dokončením i *Rogue Squadron*, která se tak trochu podobá velice dobré střílečce *Shadows of the Empire*. Původní idea *Rogue Squadron* ostatně pochází přímo od *SOTE* - autoři sami přiznávají, že se jim nejvíce líbila první mise na Hothu, v níž je nutné

s landspeederem zničit imperiální walkery „skywalkerovskou" metodou, tedy obmotáním lasem. V *Rogue Squadron* budete ovšem pilotovat nejen landspeeder, ale hlavně celý arzenál rebelských stíhaček - X-Wingy, Y-Wingy, A-Wingy a dokonce i experimentální V-Ving. Časově je hra posazena do doby mezi čtvrtou a pátou epizodou, tedy těsně po odstřelení první Hvězdy smrti. V 16 misích (z nichž každá by měla být až šestkrát větší než úrovně v *SOTE*) se podíváte na klasická místa známá z filmů i her - Tatooine, hlavní imperiální město Endor či Mon Calamari - budete kličkovat i na Bespinu mezi domy Oblačného města. Kupodivu nebudou v *Rogue Squadron* vůbec vesmírné mise, hra se bude čistě odehrávat nad povrchem, nicméně podle vyjádření většiny hráčů byly vesmírné mise v *SOTE* a ostatně i v *Rebel Assaultu* blahé paměti nejslabší. Stejně jako *SOTE* bude i *Rogue Squadron* vyžadovat 3D akcelerátor, za což se odvděčí vynikající grafikou a nezbytnými efekty. *Rogue Squadron* by měla vyjít hned na začátku roku 1999.

Braveheart

Her na motivy filmů bylo už vytvořeno požehnaně - stačí se zmínit o *Blade Runnerovi*, *War Games* či právě nyní připravovaném *Braveheartu*, který si za vzor vzal film Statečné srdce s Melem Gibsonem v hlavní roli. Hra původně vznikala pod názvem *Tartan Army*, nicméně *Braveheart* zní lépe a rozhodně se pod tímto názvem bude lépe prodávat. Na první pohled vypadá hra podobně jako vynikající *Myth*, nicméně na rozdíl od něj bude kromě samotné taktické bitvy nutné řešit politické otázky, uzavírat a porušovat strategické aliance a hlavně vyhánět Angličany ze Skotska. Jako hlava jednoho

z šestnácti největších skotských klanů budete moci vyjednávat či válčit s celými dvěma sty ostatními klany (včetně Edwardových Angličanů). Jako esa z rukávu můžete vytahovat autentické hrdiny té doby, včetně Williama Wallace či Roberta Bruce. Nutností se stává i stavění a dobývání hradů či najímání nových válečných velitelů pro vaše stále se rozrůstající vojsko. Hra vypadá skutečně úžasně (jsou dokonce vidět i kostky na kiltech jednotlivých válečníků, otázkou je, jak obstojí v konkurenci *Mythu 2* či *Taisha*.

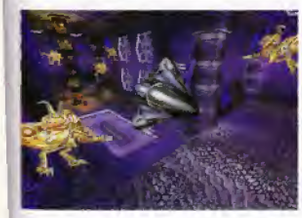


Horké léto 2

Není divu, že se chystá pokračování *Horkého léta*, nejprodávanější české hry roku. Hlavní hrdina, kterým je opět Majer, tentokrát bude řešit zapeklité hádanky ve westernovém prostředí divokého západu mezi Indiány. Autoři slibují oddychovou hru plnou českého humoru - dialogy budou ostatně opět namluveny známým imitátorem Zdeňkem Izerem. Navíc se velkého vylepšení dočkala i grafika - je možné, že ti starší z vás si pamatují na předrevoluční ABC, kde se na zadní straně objevovaly občas výborné, občas slabé komiksy (a mnohokrát hnusné plagiáty). Autorem několika z nich (například série na motivy

románu Karla Čapka Válka s mloky) je Jan Štěpánek, který se postaral i o grafické zpracování ve hře. Sami se můžete přesvědčit z obrázků, že Jan Štěpánek není žádný béčkový mazal. *Horké léto 2* vydá JRC a Space Interactive na jaře roku 1999. S

Anachronox



Anachronox, Daikatana a *Deus Ex* je trio hlavních titulů, které na nás připravuje značně nestabilní ION Storm, připomínající v poslední době spíše vroucí kotel (manažeři odcházejí a přicházejí, hry se ruší atd.). Přesto kupodivu vývoj až na drobné zádrhele pokračuje dál. *Anachronox* bude postaven na věrném enginu *Quake 2* a bude se jednat o RPG hru, a to dokonce nikoli first person, ale third person s použitím „inteligentní kamery (tedy podobnou *Tomb Raideroví* kříženém s *Alone in the Dark*)! Jak je vidět, *Quake* engine je skutečně neskutečně variabilní a mocný nástroj (což mimochodem dokázali i Valve v *Half-Life*). *Anachronox* se odehrává v daleké budoucnosti, kdy lidé cestují mezi galaxiemi pomocí červích děr. Tyto díry jsou spojeny v určitých místech a na jednom z těchto míst, v polorozpadlém městě *Anachronox*, začíná příběh. Pro valnou většinu obyvatel *Anachronoxu* by byli trestanci z Mírova ekvivalentem nevinných jeptišek - jedná se pochopitelně o ty nejhorší vyvrhely z celé galaxie, mezi něž se počítáte i vy, Sylvester „Sly" Boots.

Problém nastává, když vám v baru u sklínky dobrého moku vysvětlí jeden ze záhadným způsobem přeživších vědců, že někdo či něco způsobuje, že vesmír se chystá implodovat a v této grandiozní pecce vzít s sebou veškerou civilizaci. Na vás tedy je, abyste se s tímto vědcem, z něhož se vyklube šílený Rho Bowman, a se svou přítelkyní Stiletto a dalšími kamarády vydali zachránit celé universum. Na své dlouhé cestě tak potkáte 189 různých potvor, 449 NPC postav a podíváte se do 170 různých lokací, což zní skutečně impresívně.

Anachronox bude distribuován velmi zvláštním způsobem, hra je vlastně jen velmi malá část hry (čtete správně), protože na dvou CD bude pouze tak třetina příběhu. Zbytek bude dodán ve dvou datadiscích, podobně jako u *Baldur's Gate*, nicméně zatím se neví, zdali bude příběh na původních dvou CD ukončen, či nikoli. *Anachronox* bude vydán v dubnu roku 1999, nicméně ohlédnuvše se za firemním logem, musíme toto datum brát s velkou rezervou. S

krátké zprávy

nepoměrně levnější alternativou než speciální média. Mimochodem, ceny harddisků šly také výrazně dolů - 10 GB Wester Digital je pod 10.000,- s daní a mnoho lidí radši nosí jeden harddisk než deset médií JAZ, které stojí dvakrát tolik...

■ Chlazení představuje problém nejenom u procesorů, ale i u dalších tepelně zatěžovaných součástek, z nichž asi největší problém představují 3D akcelerátory. Ty jsou dodávány většinou pouze s pasivními chladiči a starší karty s Voodoo a Voodoo² dokonce bez chladičů vůbec. Chipy se často přehřívají už na nominální frekvenci a jsou známé případy, kdy nejenže nešly přetaktovat, ale bylo nutné dokonce snížit jejich frekvenci (např. u Voodoo² z 90 na 80 MHz), aby běžely stabilně. Problém je možné řešit částečně přidáním aktivního chladiče - například mnohé karty s i740 a Riva TNT chipsetem mají pasivní chladič, na který je možné bez jakýchkoliv úprav namontovat aktivní větrák pro klasické Pentium. (Měl by být nový, bez vyžíhlaného ložiska, aby zbytečně nevibroval chipem ani kartou.) Pokud máte kartu s Voodoo nebo Voodoo², je možné přilepit na chip pasivní chladič - čím větší, tím lepší; prostředek styčné plochy je třeba potřít tepelně vodivou pastou (stojí pár kaček) a okraje přilepit vteřinovým lepidlem. Pasivní chladič je dobré vybrat takový, aby na něj šlo případně namontovat aktivní větráček.Velké upozornění: Jakákoliv manipulace s kartou (namontování větráku, přilepení chladiče) s velkou pravděpodobností povedou ke ztrátě záruky na akcelerátor. U zručně provedené úpravy ale velké riziko kartě nehrozí a prodlouží to jak stabilitu běhu, tak i životnost chipu. Pokud ale nehodláte přijít o záruku, o volný PCI slot nebo chcete používat Voodoo² v SLI módu, nemáte v podstatě jinou možnost než koupit chladič profesionální. Pro Voodoo² karty připadá v úvahu například výborný chladič Stealth V2 firmy Tennmax, který se i při velmi kvalitním chlazení vejde spolu s akcelerátorem do jediného PCI slotu. Chladič připomínající „neviditelný bombardér B2" se po opatrném odmaštění všech tří chipů Voodoo² karty přilepí adhezivními nálepkami, které zároveň odvádějí teplo do střední chladící části s aktivním větrákem. Jedinou nevýhodou je vyšší cena chladiče. Pro klasická Pentia nebo akcelerační karty, na které se nehodí Stealth V2 cooler může pomoci chladič Lasagna s velmi nízkou výškou (10 mm) od stejné firmy. A chladící kombo můžete ukončit tím, že navrtáte do krytu počítače díru přesně naproti 3D kartám a přišroubujete tam výkonný větrák, který bude „funět" přímo mezi ně. Řešení jednoduché, ale účinné...

■ Jednoho dne asi před měsícem přišel Andrej ze svého šéfredaktorského kutlochu do redakční místnosti a pronesl tajemnou větu: „V Interplayi se něco divného děje..." A měl pravdu - s oznámením značně neradostných výsledků třetího čtvrtletí, které byly způsobeny nepříliš dobrým prodáváním hry *Wild9* na PSX a zpožděním *Falloutu 2*, přišla další smutná zpráva - Interplay se rozhodl, že uloží k ledu novou adventuru *Secret of the Vulcan Fury*. Mluví se i o tom, že se *SOTVF* celý zruší, leč to Interplay vehementně popírá. Uvidíme, jak se bude situace nadále vyvíjet.

■ Zcela jistě znáte nejčtenějšího autora fantasy románů v Polsku i u nás - Andrzeje Sapkowského. A jistě jste si při čtení jeho Zaklínače říkali - to by ale byla dobrá hra na motivy takových příběhů. Naštěstí si totéž řekli i polští vývojáři z týmu Metropolis (který mimo jiné vyvíjí i hru se záhadným názvem *Gorky 17*) a začali pracovat na hře *Witcher*. 3D RPG/Adventure s Geraltem v hlavní roli vyjde na přelomu let 1999 a 2000, jakmile budeme mít další detailní informace, samozřejmě vám je promptně sdělíme zde či skutečně expresně ve webových novinkách na SCORE On-Line!

The Longest Journey

Klasické adventury skutečně mrtvé nejsou, což stoprocentně dokazují nyní vydávané hry jako *Grim Fandango* či *Blackstone Chronicles*. Klasickou adventurou s ručně kreslenou nádhernou grafikou je i *The Longest Journey* od firmy Funcom. V kůži osmnáctileté dívky Ariel budete moci cestovat mezi dvěma světy, Arcadií, tak trochu pohádkovou a bláznivou zemí, kde mají hlavní slovo kouzla a Starkem, kde vládne logika a pevný řád. Vzhledem k tomu, že Stark a Arcadia jsou naprosto opačné, protikladné světy, existuje mezi nimi starobylá rovnováha. Ve třinácti kapitolách bude muset zabránit právě tomu, aby chaos zvítězil a rovnováha byla porušena a došlo tak k zničení obou světů. *The Longest Journey* je 2D/3D adventurou, podporující i 3D karty - bude se jednat zřejmě o hru vypadající podobně jako *Grim Fandango* s velmi těžkými hádankami a kvantem NPC postav, které vám pomáhají v řešení nejrůznějších problémů. *The Longest Journey* zatím nemá ještě distributora; nicméně řekli bychom, že po tak kvalitní hře skočí každý; hra by mohla být vydána okolo dubna příštího roku. A perlička na závěr, April je docela dost podobná naší nové korektorce... vlastně jako by jí z oka vypadla :-).

Omikron:
The Nomad Soul

Omikron vyvíjí pro Eidos firma Quantic Dream a na první pohled vypadá hra jako derivát interplayího *Messiaha*, leč na pohled druhý se skutečně jedná o něco naprosto jiného. Jako v *Messiahovi* budete moci vniknout do duší nebohých obyvatel města Omikron, s nimiž si pak samozřejmě můžete dělat, co chcete. Každý občan má jiné vlastnosti a schopnosti a pochopitelně může i zemřít - pak se přesouváte do těla prvního člověka, který se mrtvého dotkne, žádný game-over, hra pokračuje jednoduše dál. Vaším úkolem je zabránit princi démonů, Astarothovi, nasbírat dostatek duší obyvatel *Omikronu*, který s nimi plánuje dobýt celý vesmír (ehm...). *Omikron* je 3D, third-person akce, podobná *Tomb Raideru* (ostatně na jejím vývoji se podílí i Philip Campbell, designér úrovní pro *Tomb Raider Gold*), nicméně přesto vypadá graficky mnohem lépe - již díky tomu, že postavy se „tváří" a dokáží tak mimicky vyjádřit své momentální emoce.

Lov Duší

Naše redakce dlí v klidném, tichém a polozapomenutém koutku Dejvic. Člověk tam pomalu nevidí ani živáčka a když se pod oknem mihne hlava rosomáka, hnedka si jeden lebedí, jak se dnes pěkně seznámil s novou tváří. Jednoho dne jsme si však řekli, že samoty už bylo přeci jen dosti. Kolektivně jsme si vyčesali mech a lišejník z vlasů, Rybka pak vyhnal ze svého vousu rozjařené včelstvo a vyrazili jsme mezi lidi. Ale protože jsme tvorové lehce postižení svojí profesí, skončili jsme ve Skořepce. Tedy, ne v tom známém erotickém salónu, kam nás tak vehementně zval Jindřich, ale přes ulici v prodejně, honosící se stejným jménem jako náš časopis. A tu nás napadlo, že bychom mohli udělat takový malý rozhovor s nějakým milým a krásným tvorem, který by si koupil nějakou hru a hned zčerstva by se s námi a potažmo i s vámi rozdělil o svoje zážitky. Tedy upřímně řečeno se dnes už nemůžeme přesně dohodnout, jestli jsme se prvně rozhodli udělat rozhovor nebo jestli jsme se tak rozhodli učinit, až když jsme spatřili mladou, krásnou a jak jsme posléze zjistili i inteligentní mladou dámu, jak sebejistým krokem kráčí ku kase, třímajíc v rukou krabici s originálkou *Blade Runnera*. Okamžitě se v nás probudily rafinovaně ukryté novinářské vlohy a jali jsme se naši krásnou neznámou vyzpovídat. Zjistili jsme, že se jmenuje Eva Poskočilová a v současné době se živí jako překladatelka z anglického jazyka.

SCORE: *Blade Runner* je krásná hra. Nejvíce by nás asi zajímalo, jestli jste si ji koupila pro sebe nebo je to dárek na objednávku?

E.P.: Samozřejmě, že jsem si ji koupila pro sebe. Možná si ji kromě mě zahraje ještě můj bratranec, ale tím zásadním konzumentem této hry budu já sama.

SCORE: A proč jste si vybrala právě tuto hru? Přece jen se už nejedná o žádnou novinku.

E.P.: Tak já si hry vybírám především podle doporučení mých známých. V nejhorším případě juknu i do nějakého časopisu. Někdy i do SCORE (*tak tady jsme si tak úplně nebyli jisti, jestli nám slečna nechce jen udělat radost...*). Především pak podle žánru. A u mě jasně kralují adventury. I když v obchodě jsem se ještě na poslední chvíli rozhodovala, zdali raději nekoupit *Meaning of Life* od mých oblíbených Monty Pythonů, ale nakonec jsem dala přednost klasické adventuře. Navíc je to hra poměrně odležel, takže bude chodit i na mém, dnes již notně dýchavičném, počítači.

SCORE: To jsi nám udělala radost, neboť i my žánr adventur hodnotíme velice kladně. O to víc nás pak zajímá, jaká je tvoje nejoblíbenější hra a kterou hru máš právě rozehranou.

E.P.: Tyto dvě otázky mi tak trochu splývají v jednu. Mojí asi nejšťastnější koupí vůbec bylo pořízení celé série *King's Questů 1-7*. Klasické, zpočátku i textové adventury. Tyto doslova perly hraji dodnes. I když moji kolegové se občas pozastavují nad čímže to ubíjím čas, když vidí jak hraji některé z prvních *King's Questů*.

SCORE: Děkujeme za rozhovor.

Vida, uspěli jsme - odchytli jsme svou první dušičku a vyzpovídali ji. V příštích číslech SCORE budeme s odchytem duší na tomto místě pokračovat, takže až někde uvidíte Chlumského s fotoaparátem, slinou na bradě a mikrofonem, tak dejte nohy na ramena a utíkejte seč vám síly stačí.

HITPARÁDY

Tento měsíc jste, vážení čtenáři, nějak ochabli! Zdaleka jsme nedostali tolik korespondenčních lístků a e-mailů jako minulý měsíc. Proto vás vyzýváme, abyste ke svým dopisům či k odpovědím na soutěžní otázky rozhodně připojovali své vlastní hitparády - samozřejmě nás zajímá i váš názor na hry. V neposlední řadě tak můžete vyhrát vynikající hry věnované prodejnou Gamesworld, pasáž Světozor na galerii, Vodičkova 41, Praha 1 (tel.: 24 15 21 30). Na výherce tento měsíc čekají Need for Speed 3, NHL 99, Knights and Merchants, Dune 2000 a Horké léto. Vaše momentální hity a hry, na něž jste nejvíce natěšeni posílejte na analogovou (SCORE, Krupkovo náměstí 3, Praha 6, 160 00) nebo digitální (redakce@score.cz) adresu redakce.

OFICIÁLNÍ ŽEBŘÍČEK PRODEJNOSTI (JRC)

JMÉNO HRY	VÝROBCE/DISTRIBUTOR
1) NEED FOR SPEED 3	EA
2) NHL 99	EA SPORTS/EA
3) KNIGHTS & MERCHANTS	TOPWARE/JRC
4) DUNE 2000	WESTWOOD/VIRGIN
5) HORKE LÉTO	MAXON/JRC
6) RISKUJ!	SAGAM/EDICE NOVA
7) COMMANDOS	PYRO/EIDOS
8) UNREAL	EPIC MEGAGAMES/GT INTERACTIVE
9) JAZZ JACKRABBIT 1+2	EPIC MEGAGAMES/G.O.D.
10) HOVNIVÁLOVÉ	CENTAURI/JRC

A NA KTERÉ Z VÁS SE USMÁLO ŠTĚSTÍ TENTOKRÁT A KTEŘÍ TUDÍŽ V BRZKÉ DOBĚ BUDOU ŠŤASTNÝMI MAJITELI PLNÉ HRY?

NHL 99:
Zdeněk Šmíd, Ostrava Poruba

Dune 2000:
Michal Vago, Jizbice

Horké Léto:
Pavel Kafka, Chotěboř

Stíny nad Rivou:
Jan Smékal, Červenka

Hovniválové:
Pavel Štěpánek, Vysoké Mýto

HOT

NEMŮŽETE SE DOČKAT...

1) Diablo 2 Blizzard/Sierra
2) Jagged Alliance 2 Sir-Tech Canada
3) Railroad Tycoon 2 PopTop/Take2
4) C&C Tiberian Sun Westwood/EA
5) Caesar 3 Sierra Studios

DOČKÁME SE NĚKDY?

1) System Shock 2 - léto 1999
2) Atlantis 2 - jaro 1999
3) Ultima Ascension - léto 1999
4) Aces: X-Fighters - zrušeno
5) Daikatana - jaro 1999
6) Doppelganger - zrušeno

NAŠE NEJ HRY SOUČASNOSTI

1) Half-Life - Valve/Sierra
2) Tomb Raider 3 - Core/Eidos
3) Blackstone Chron. - Legend Ent.
4) Populous 3 - Bullfrog/EA
5) Trespasser - Dreamworks/EA
6) Grim Fandango - LucasA./Activ.
7) FIFA 99 - EA Sports/EA
8) Enemy Infestation - Clock. Media
9) Delta Force - Novalogic/EA
10) Baldur's Gate - Bioware/Interplay

NEMŮŽEME SE DOČKAT...

1) Diablo 2 - Blizzard/Sierra
2) Quest for Glory 5 - Sierra
3) C&C: Tiberian Sun - Westwood/EA
4) Ret. to Krondor - PyroTechnix/Sierra
5) Descent 3 - Outrage/Interplay
6) Quake 3 Arena - id Soft/Activision
7) Simon the Sorc. 3 - Adventure Soft
8) King's Quest 8 - Sierra
9) Plan.: Torment - Black Isle/Interplay
10) X-Wing: Alliance - LucasArts

VAŠE NEJ HRY SOUČASNOSTI

1) Diablo	Blizzard/Sierra
2) Dune 2000	Westwood/Virgin
3) NHL 99	EA Sports /EA
4) Need for speed 3	EA
5) Fallout	Interplay

TROCHU HISTORIE

PŘED TŘEMI LETY... (HITPARÁDA SCORE 24)

1) Stonkeep
2) I Have No Mouth and I Must Scream
3) Battle Isle 3
4) Mission Critical
5) Actua Soccer

PŘED ROKEM... (HITPARÁDA JRC 10/97)

1) NHL 98
2) Red Alert - Aftermath
3) Shadow Warrior
4) Atlantis
5) Gooka

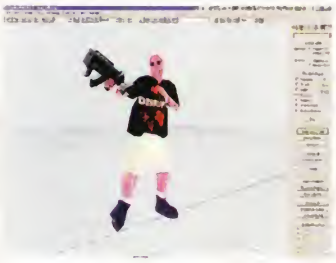
Quake 3 Arena

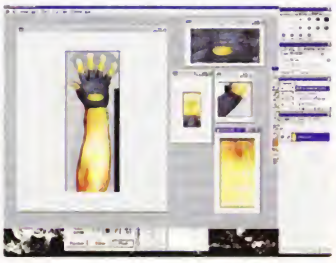
Poprvé prosákly informace o dalším dílu *Quaka* 13. března, kdy oznámil John Carmack ve svém planu, že odkládá projekt *Trinity* a hodlá pracovat na dalším pokračování *Quaka*.

Další velký den nastal 16. června, kdy Carmack opět updatoval svůj plán a oznámil, že *Quake 3*, hra, o níž se až do té doby vedlo mnoho spekulací, nebude tradiční 3D střílečka, na jakou jsme zvyklí, naopak, bude se jednat o deathmatch only akci. Oficiální oznámení o vývoji *Quake 3 Areny*, jak zní plný název hry, vydal id Soft a Activision 20. srpna. Takto vypadá krátká chronologie *Areny*, hry, o níž se jako již tradičně u id Softovského projektu musí informace dolovat z hlubin internetu či přímo od vývojářů, kteří tu a tam utrousí nějakou tu zprávičku.

Nejvýraznější vlastností *Quake 3 Areny* bude samozřejmě to, že je určena pouze k multiplayerovému, konkrétně deathmatchovskému, zápolení. Nebude zde tedy žádný příběh, žádná k odstřelu určená monstra, žádné výtahy do dalších úrovní - prostě a pouze jenom boj na život a na smrt mezi jednotlivými hráči po síti či po internetu. Zde nastává první problém - internet nejen že nemá doma každý, ale připojení je většinou tak pomalé, že prodlevy zcela deformují hratelnost. *Quake 3 Arena* proto slibuje zcela novou client-server architekturu, která má omezit na minimum vliv ztracených packetů. Přístup na server by ostatně měl být záležitostí tří kliknutí myší; nezkušený hráč, který přichází k *Areně* poprvé v životě a neví nic o internetovém hraní, tedy nebude ztracen v nejrůznějších podpodmenu. Naopak ostřílení hráči jistě uvítají implementaci svých oblíbených programů typu GameSpy 3D, které promptně vyhledají nejvhodnější server.

Pravdou je, že většina hráčů si u 3D akcí po dohrání singleplayeru řekne: „Hmmm... ," a v životě již tlačítko „New Game" nestisknou a budou se nadále věnovat pouze multiplayeru. Přiznejme si, že u singleplayeru jednoduše není motivace znovu se vracet do naprosto stejných místností a pouze rutinně házet granáty za bedničky, za kterými se URČITĚ skrývá nepřátelská

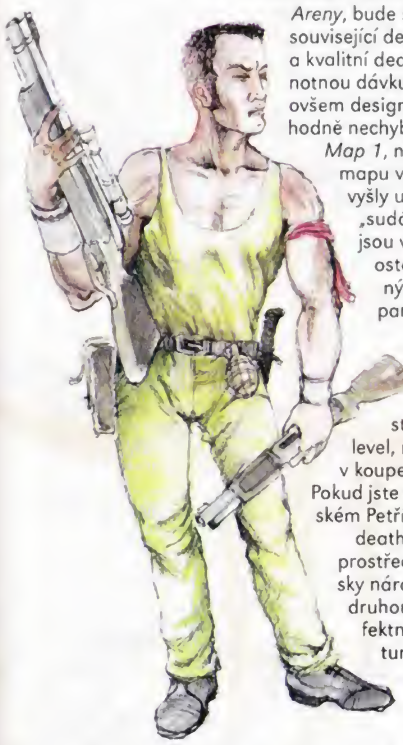




kreaturka. Světlou výjimkou by snad mohl být pouze *Half-Life*. V multiplayeru je samozřejmě situace jiná - kdo vnímá krásu architektury úrovní, je většinou v následující půlvteřině mrtvý, jelikož nedává pozor na nebezpečí okolo, mimoto multiplayer je desetkrát rychlejší akcí než singleplayer.

Přes fixaci na multiplayer bude *Quake 3 Arena* zábavou i pro jednoho hráče, samozřejmě se bude jednat o botmatch, tedy zápas s automatickými deathmatchovými protivníky. Ačkoli projekty pro singleplayer ještě nejsou úplně hotové, ví se, že bude na začátku i konci hry, intro i outro, a celý singleplayer by se dal nejvíce přirovnat k „survivalu" v *Tekkenu 3*. Cílem bude v dané úrovni zničit všechny protivníky, poté se přesunout do další, kde budou již nepřátelé o něco těžší atd. Hráč bude posléze bodován podle rychlosti, s jakou danou úrovní prošel.

Velmi zajímavě vypadají zbraně - *Quake 2* i *Unreal* k nelibosti mnoha hráčů vypustily zcela zbraně na blízko, s nimiž jsme dosahovali ty nejcennější fragy - s pěstmi či motorovou pilou v *Doomu* a se sekyrkou v *Quaku*. *Quake 3 Arena* se k boji „z očí do očí" vrátí a bude zřejmě obsahovat kyj(!), který bude fungovat podobně jako berserker mód v *Doomu* - potřísní nepřítelem nejbližší zdi. Dalšími roztomilými vychytávkami jsou bouncing gun (dosud bez informací, leč podle jména půjde o něco megapráskového), dále „batmanovské" háky, které byly již v CTF pro *Quake 2*, a jetpack. V *Areně* by se měl objevit i plamenomet s dlouhodobou účinností (a la *Blood*). Ostatní zbraně hromadného ničení budou zřejmě povětšinou staří známí z ostatních 3D akcí - nezbytný raketomet a brokovnice, menší pistolka pro zoufalce či rychlá a smrtící zbraň podobná plazmě z *Dooma*.



Co však rozhodne o úspěchu či neúspěchu *Areny*, bude samozřejmě hratelnost a s tím související design úrovní. Udělat vyvážený a kvalitní deathmatchovský level vyžaduje notnou dávku zkušeností a umění, což ovšem designérům úrovní v id Software rozhodně nechybí. Vzpomeňme si na *Doom 2 Map 1*, nejlepší deathmatchovskou mapu všech dob či na mapy, které vyšly u *Quaka* jedničky (zvláště „sudá čísla", tedy dm2, dm4 a dm6 jsou velmi kvalitními kousky, ostatně objevují se i v doporučených pravidlech pro české *Quake* parties). Nový engine *Areny* umožňuje některé vynikající grafické vychytávky, které perfektně vylepší hratelnost - například zrcadlové stropy a zdi, a to skutečně celý level, nikoli jenom trapná zrcadla v koupelně a la *Duke Nukem 3D*! Pokud jste někdy byli v bludišti na pražském Petříně, jistě si dokážete představit deathmatchovský boj v podobném prostředí... Tato inovace bude obrovsky náročná na výkon počítače, na druhou stranu může skutečně perfektně vylepšit zábavu. Architektura map bude tedy kombinací prostředí známého z původních her id Softu - v *Areně* nalezneme středověké hrady (*Wolfenstein*), vesmírné stanice a pekelně démonická prostředí (*Doom*), gotické arény (*Quake*) a kobky, podzemní chodby a kanály plus Gigerovský design (*Quake 2*). Na své si přijdou tedy všichni, které bavily předchozí díly, comeback zažijí i satanské symboly... Ke hře se samozřejmě bude dodávat editor map, jenž by měl být tak user-friendly, jak to jen jde.

Quake 3 se nejmenuje *„Arena"* jen tak náhodou. Podle Carmackovy původní ideje by jedna mapa měla pojmout určitý maximální počet hráčů a další, kteří se připojí nad tento počet, budou čekat venku v „hledišti". To je ovšem nevyšachuje ze hry - celé stovky jich budou moci přihlížet, jak se vyvolení mezi sebou mydlí a KOMENTOVAT dění v aréně pomocí zvukových samplů, které se budou vyvolávat stiskem klávesy (něco jako „Yeah, that was a nice gibbin'." či „Good kill! Good kill!" apod.). Atmosféra římských gladiátorských zápasů rozhodně není minusem a domnívám se, že tato skutečnost bude jedním z hlavních kladů *Quake 3*.

Grafické zpracování bude rozhodně jedním z největších lákadel *Quake 3*. Engine *Areny* bude tak inovační, jak to jen jde, mluví se zvláště o podpoře Bezierových křivek. Křivky, jak již název napovídá, se perfektně hodí k modelování takových objektů, jako jsou například trubky, okna apod., na něž je normálně potřeba mnoho polygonů (a i tak to vypadá hranatě a hnusně). Každá sranda však něco stojí, jak říkávala moje babička, a Bezierovy křivky také - sežerou víc procesorového času, než je zdrávo. Tento pro-

blém by měly odstranit nové 3D karty (*Quake* bude s 99,9% pravděpodobností hardware only záležitostí, neboť v softwaru, který by byl řešen jako ošizený GLIDE, by vypadala *Arena* mnohem hůř než *Quake 2*, což Carmack v žádném případě nechce), např. Riva TNT, do níž vkládají autoři *Quaka 3* (a redaktoři SCORE také, jak se můžete přesvědčit v hardwarovém koutku) největší naděje, samozřejmě Banshee, Rendition V3300 a také Savage3D. Z dnešních karet si zatím podle Briana Hooka (mimochodem přeběhlíka z 3Dfx a autora GLIDE rozhraní) vedou nejlépe Intel 740 a Hercules Thriller 3D, jako výborné karty pro Open GL s velkým množstvím paměti. *Quake 3 Arena* budou hratelné i na počítačích s Voodoo kartou, i když bude nutné snížit si detaily. Dalo by se říci, že kdo si mohl bez větších problémů zahrát *Quaka 2*, bude moci hrát i *Arenu*, ale s mírně sníženými detaily, co se textur a efektů týče.

Fyzikální model nebude samozřejmě odpovídat reálnému světu - id Soft ostatně říká, že hra, ve které by byl zcela přesný fyzikální model, je nezajímavá. Ostatně představte si, že byste museli při deathmatchovských jatkách ještě myslet na rozběh a brzdění a podobné serepetičky. Rozhodně se nebudou konat realistické *Trespasserovské* orgie, naopak důraz bude absolutně kladen na hratelnost. Výbuch rakety vás může poslat (či přinejmenším vaši hlavu) až ke stropu, stejně tak budete moci vyskočit výše a doskočit dále, než fyziognomie standardního reálného svalovce dovolí. Na výběr budete mít okolo dvaceti postav, které budou zahrnovat i Hanse z *Wolfensteina* (chlápek v modrém se Schmeisserem), mariňáka z *Dooma* či *Quakovského* příšerobijce. Postavy budou složeny z několika separátních částí, bude tedy možné protivníkovi ustřelit nohu, ruku či hlavu. Oproti *Quakovi 2* by mělo být vyřešeno i lokální poškození, tzn. střela do hlavy se bude rovnat okamžité smrti, zásah dolní končetiny hráče zpomalí atd. (podobně jako ve výborném módu pro *Q2, Action Quake 2*). Veškeré krvavé efekty budou vypadat náležitě reálně - postava v *Areně* bude mít v sobě o sto polygonů víc než v *Quake 2*. Zrychlena bude také výměna zbraní, mimoto narozdíl od mnoha dnešních 3D stříleček bude zcela jasně vidět, co má protivník momentálně v ruce.

Pokud bude mít *Quake 3 Arena* úspěch, hodlá id u multiplayer only her zůstat. Engine se s největší pravděpodobností bude licencovat, takže se zřejmě dočkáme singleplayerových titulů na enginu *Areny* od jiných firem. Nebudu ani příliš jízlivý, když řeknu, že je to vlastně dobře, neboť id Soft v *Quake* i *Quake 2* dokázal, že narozdíl od multiplayeru, v němž skutečně exceluje, v singleplayeru více než pokulhává. Podle neověřených informací má dokonce id zájem (v případě, že se *Quake 3 Arena* nebude prodávat tak dobře, jak se předpokládá) vytvořit pokračování legendárního *Doomu* (pod pracovním názvem *Doom 2000*) a *Wolfensteina*. Na potvrzení těchto šumů, které by se zřejmě daly přirovnat k výbuchu atomové bomby, si budeme muset počkat přinejmenším do poloviny příštího roku, kdy by mělo být již poměrně jasné, zakládají-li se na pravdě. Zatím se všichni v redakci těšíme a držíme id Softu palce...

Ondřej Malý

Quake III Arena

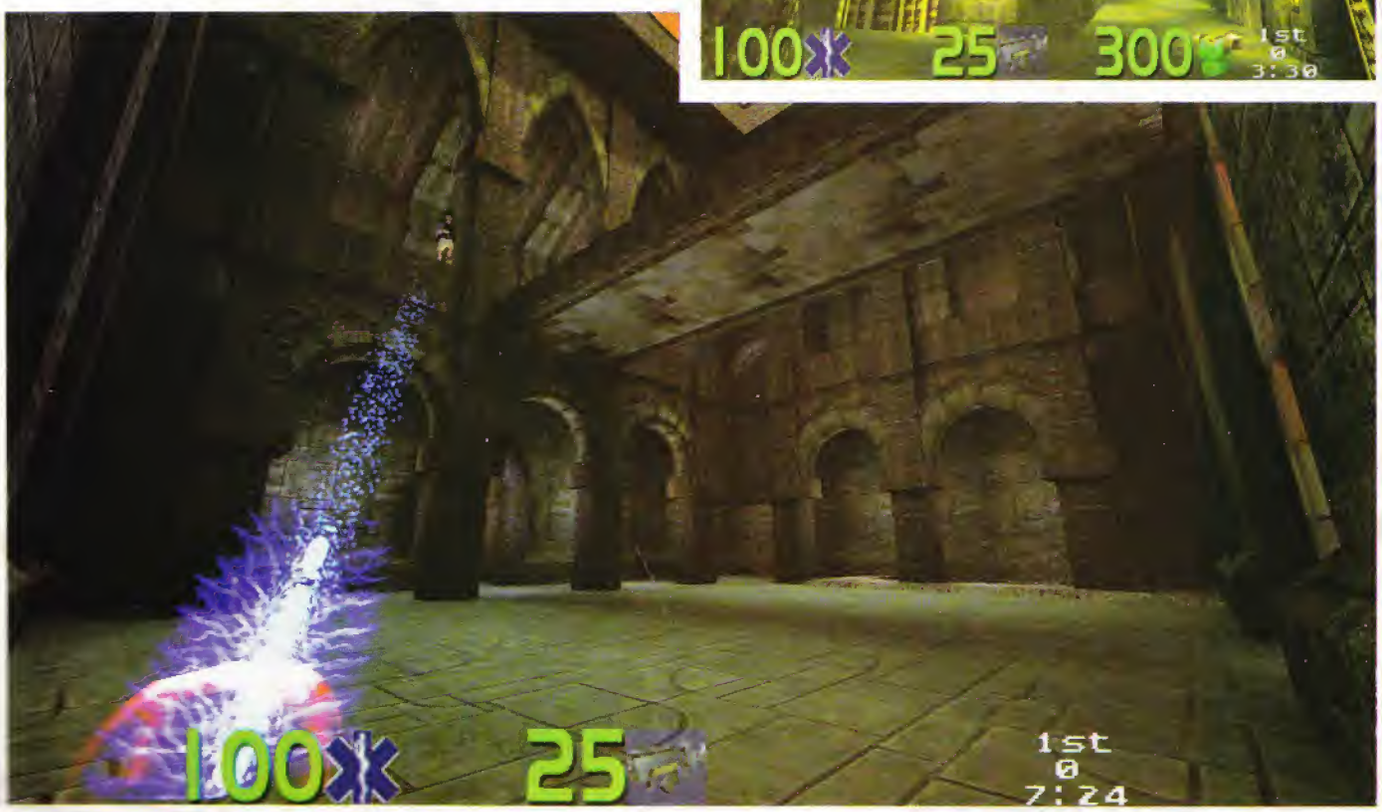
Výrobce:
id Soft

Distributor:
Activision

Internet:
www.quake3arena.com

Datum vydání:
3. čtvrtletí 1999

V kostce:
- deathmatch only akce
- engine používající Bezierovy křivky
- létající kusy masa z *Quaka* se vracejí



Na - na - na - na-nadílka

...na-na-na-na-na druhou! Cože? É-es-péčko na druhou, aby se netřásla muzika, kterou posloucháš.

ESP2 Klidně skákej! Cédéčko nepřeskočí. Nový Sony discman se systémem ESP2, lepší a účinnější než všechno kolem dokola. S bateriemi Stamina vydrží až 20 hodin bez přestávky.

Šťastné a veselé!

SONY

Return to Krondor

Přímé pokračování legendárního RPG *Betrayal at Krondor* je již na spadnutí!

Raymond E. Feist patří k dnes nejúspěšnějším autorům fantasy literatury a vedle Davida Eddingse a Roberta Jordana tvoří špičku světové fantasy. Celosvětově se prodalo přes dvanáct milionů kusů jeho knih, u nás zatím vyšla kompletní Sága Trhlinové války a taktéž všechny díly Imperia, které vydal Poutník; připravují se další díly (na spadnutí je například Královská krev). Před pěti lety se rozhodl sám mistr obohatit svým dílem i pole počítačových her a podle jeho vlastního scénáře vznikl legendární *Betrayal at Krondor*, hra, nad kterou jistě mnoho z nás strávilo plno dní a nocí, než jsme v deváté kapitole konečně dodělali finálního kouzelníka a spokojeně se odebrali na lože, očekávajíce pokračování. To nepřímé přišlo v podobě hry *Betrayal at Antara*, vynikajícího dungeonu, který si vydobyl hodnocení 8/10 ve SCORE 42. Na pokračování přímé si musíme počkat až do doby, kdy bude vydán *Return to Krondor*.

Raymond E. Feist totiž dal po vydání *Betrayalu* vale firmě Sierra a jal se spolupracovat s menším 7th Levelem, kterému posléze došly peníze, a proto se svých rozpracovaných projektů a developerských studií zbavoval - mezi jinými takto skončila příšerná realtimová strategie *Dominion* u ION Stormu. *Return to Krondor* se i s Feistem vrátil do Sierry, pro níž jej vytváří firma PyroTechnix.

Return to Krondor začne přibližně rok po konci *Betrayalu*. Princ Arutha stále vládne Krondoru a Pug je mistrem magie v Hvězdnu. Samotný příběh začíná na moři při krvavé bitvě, kdy se pirát Bear, najatý zlým mágem Sidim, snaží ukrást legendární Slzu bohů, artefakt nesmírné síly, který vlastní ishapianští kněží.

Pokud jej Sidi dokáže kněžím ukrást, naváže prostřednictvím Slzy bohů kontakt s bohem zla Nalorem, a tak získá veškeré Nalorovy vědomosti. Mág vybavil Beara na cestu amuletem, který měl piráta ochránit před mocnými kouzly Ishapianů, leč amulet působí i jako přímé propojení s bohem zla, znásobí jeho zlobu a Bear místo pouhého vyloupení lodi kněží zavraždí všechny, kdo jsou na palubě a loď potopí i se Slzou bohů.

Knute, jeden z Bearových námořníků, ale dokáže uloupit něco zlata dříve, než loď ishapianských kněží pohltí vody Hořkého moře a s truhličkou si to namíří rovnou do Krondoru. V podroušeném stavu se ovšem prořekl strážím a ty jej zatkly jako piráta. Mezitím do Krondoru přijíždí i Bear, aby zde našel pomoc při vyzvedávání vraku a získání Slzy bohů. Pirát se o Knutově zatčení samozřejmě dozví a spřádá plány na zavraždění svého bývalého kamaráda a s ním i všech, kteří o vraku a Slze něco vědí...

Vaším cílem bude samozřejmě vzácný artefakt vylovit a zároveň zabránit, aby se dostal do Bearových rukou. Na tento nelehký úkol budete mít k dispozici celkem pět postav. První je dobře známý panoš James, bývalý zloděj, s nímž jsme se seznámili již v *Betrayalu*. Druhou postavou bude pak William ConDoin, syn mága Puga, který, ač po otci zdědil magické nadání (dokáže mluvit se zvířaty), zvolil si raději cestu válečníka. Nesmí chybět ani ishapianský kněz, bratr Solon (označením kněz se nenechte zmást, kromě klasických léčících kouzel bude Solon platný i coby válečník s obrovským kladivem) a konečně dvě postavy nadané magií - keshanská čarodějka Jazhara a mág Kendaric.

Esencí dobré RPG hry jsou vedle příběhu i souboje - PyroTechnix se díkybohu nechali v *Return to Krondor* inspirovat vynikajícím systémem *Betrayalu*, kdy se při souboji hra přepnula do tahového módu a podle schopností a vlastností charakterů

Return to Krondor

Výrobce:
PyroTechnix

Distributor:
Sierra

Internet:
www.sierrastudios.com

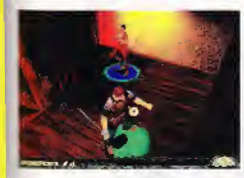
Datum vydání:
únor 1999

V kostce:
- pokračování geniálního *Betrayal at Krondor*
- příběh přímo z pera R. E. Feista rozdělený do jedenácti kapitol
- více než 180 NPC postav
- alchymie dovolující vytvářet vlastní kouzla či vylepšovat stávající

odhadla, kdo bude mít výhodu prvního útoku. Systém tak zůstane prakticky stejný, až na to, že se hra nebude přepínat do speciální obrazovky jako v *Betrayalu* (kde byl svět normálně viděn z 3D pohledu vlastních očí a při souboji byly postavy vidět z ptačího pohledu). Nejlépe by se tak soubojový systém dal přirovnat k výbornému *Falloutu*.

Co by byla RPG hra bez nezbytné magie? Jazhara i Kendaric budou mít k dispozici okolo šedesáti nejrůznějších kouzel, které jsou rozděleny do šesti podskupin (doufám, že PyroTechnix zahrne i mé oblíbené kouzlo Unfortunate Flux). Magie je ale skoro v každé RPG hře zastoupena stále stejnými firebally a lightningy a podobnými zprofanovanými kouzly - proto se autoři *Return to Krondor* rozhodli hru okořenit ALCHYMIÍ! V alchymistické laboratoři může jedna z vašich postav, sklánice se nad křivulemi, vylepšovat různá kouzla, a to na základě středověkých poznatků z alchymie. Samozřejmě, stejně jako v každém vědním oboru, je i zde jistá možnost, že alchymista neuspěje a místo vylepšených účinků kouzla na nepřítele, sešle trojnásobný fireball, okořeněný ještě třeba znehybňovacím kouzlem, na sebe a své blízké...

Ovládání *Return to Krondor* by se dalo popsat jako mix mezi *Alone in the Dark* a *Diablem* - je možné pohybovat postavami pomocí klávesnice či myši. „Aloneovská" bude i kamera, plynule přepínaná podobně jako v této skvělé hře (či v *Men in Black*, pokud se již na *AITD* nepamatujete...). PyroTechnix ostatně pro *Return to Krondor* vyvinuli vlastní engine True3D (podobný engine uvidíme například v on-line RPG *Everquest* od 989 Studios), zřejmě se tedy dočkáme i hardwarové akcelerace.

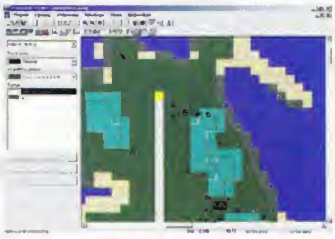


Return to Krondor je jedním z nejslibněji vypadajících RPG letošních Vánoc. Fandové Feista (či jejich blízcí) si rozhodně začnou šetřit již nyní, těm, kteří si neprozřetelně ještě žádnou z jeho knih nekoupili, doporučuji tak učinit (a pak na *Return to Krondor* začít šetřit také).

Ondřej Malý

Poseidon

Od vydání prvního produkčního počinu firmy JRC, adventury *Gooka*, již uplynul nějaký ten pátek, rozhodli jsme se tedy podívat, co nového se pod křídly JRC kutí...

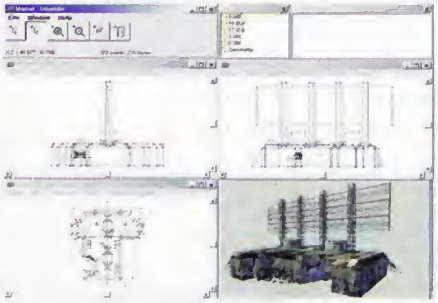


Zatím neznámý tým Suma vyvíjí pro JRC původní českou hru *Poseidon*. Je to opět jeden z nejnadějnějších českých projektů, takže trocha informací o něm neuškodí. *Poseidon* je válečná akční hra, která se odehrává v alternativní budoucnosti, v níž Studená válka neskončila rozpadem Sovětského svazu (toho skutečného, pozn. pro M. „W." R.), ale papalášové se rozhodli své protějšky vypařit s pomocí obohaceného uranu. Na těch částech Země, které zůstaly ušetřeny jaderného běsnění, probíhají stále lokální konflikty mezi Západem a Východem. Není v nich nasazena nejmodernější technika, která se stala většinou prvním terčem jaderného útoku či slouží na důležitějších místech než na třech bezejmenných ostrovech, kde se *Poseidon* odehrává. Jeden z ostrovů je obsazen jednotkami Východu, druhý Západem a o ten třetí budete bojovat. Kromě armád nepřítele budete konfrontováni ještě s partyzány, kteří nečekaně útočí na jednotky té strany, kterou pokládají za nepřítele své země. Nastal tak čas sfouknout prach ze starého samopalu, vyhnat krysy ze starého T72, vyleštit rotorové listy na staré AH1, políbit starou a vyrazit do boje. Ve skutečnosti jste na ostrov vysláni s několika ozbrojenými jednotkami a s cílem dobýt veškeré území, které je obsazeno nepřítelem.

Tolik k nepříliš originálnímu, ale věčně zelenému příběhu. Co všechno nabízí *Poseidon* jako takový? Především by to měla být fotorealistická grafika s vysokou kvalitou modelů. S fotorealistickou grafikou v hrách ovšem bývá ten problém, že nikdy nevypadá tak dobře jako v hrách s kreslenou nebo „skutečnost upravující" grafikou, ale možná budeme příjemně překvapeni. Samotný engine, autoři jej skromně nazvali „Real Virtuality", by měl být poměrně schopný a soustřeďuje se, jak sám název napovídá, hlavně na realističnost zobrazení a vytvoření opravdového fyzikálního modelu. Po obloze se bude realisticky pohybovat 3000 hvězd, hra simuluje dokonce i příliv a odliv. Všechny objekty vrhají reálné stíny, je zde realistický osvětlovací model, a to včetně odrazů (například na vodních hladinách), to vše v kontextu s tím, že je zachován reálný denní cyklus. Tedy slunce vyjde na východě a zapadne na západě a podle jeho polohy se deformují stíny. Když slunce zapadne úplně, rozsvítí momentálně používaný dopravní prostředek světla a kužely osvítí oblast před vámi. Mezi ony prostředky, které budete moci v průběhu hry ovládat, patří kromě samotných jednotlivých vojáků rozličné transportéry, auta či vrtulníky. V kůži vojáků Východu se tak budete moci projet například v tancích T80 a T72, ve věhlasném náklaďáku Ural či proletět ve vrtulníku Mi24. Naopak Západ kontruje technikou americké provenience: tanky M1A2 Abrams, jeepy, vrtulníky AH1 Cobra či letadly A-10 Warthog. S největší pravděpodobností budete moci hrát i za partyzány, kteří disponují samozřejmě technikou ještě fousatější: tanky T-55 apod. Stroje můžete vidět buď zvenčí, nebo z kokpitu, který by měl opět být plně 3D (snad včetně ručiček na ciferníčích).

Autoři, jako obvykle, slibují i ohromující umělou inteligenci. V současné době je však hotový jen samotný 3D engine. Inteligence protivníka i vlastního herního systému si na své dokončení bude muset ještě nějakou dobu počkat. Vedle SCi, které již s úspěchem nějaký ten pátek distribuuje slovenskou tahovou strategii *Spellcross*, bude *Poseidon* jedním z prvních tuzemských projektů, které si zahrají i tamzemští hráči - do svého edičního plánu zařadila hru firma Interactive Magic. Hráči, kteří mají rádi realistická zpracování válečných konfliktů, si budou muset ještě nějakou dobu počkat, přinejmenším do léta příštího roku.

S



Poseidon

Výrobce:
Suma

Distributor:
JRC

Internet:
www.jrc.cz

Datum vydání:
léto 1999

V kostce:
- česká hra
- množství strojů jak americké, tak ruské provenience, které bude možné ovládat
- velmi realistický engine

Simon the Sorcerer 3

V *Simonovi 2* nám hlavní hrdina dospěl a začal kouřit... a v díle třetím? Co si na nás Adventure Soft vymyslí nyní?

Simon the Sorcerer je hrou, která je v análech SCORE zapsána zlatým písmem. Ve své době to byla samozřejmě perfektní adventure a i pokud si ji zahrajete dnes, tak atmosférou perfektně přemůže mnoho dnes vydávaných šitů. Leč pro časopis má význam i jiný - jednalo se o historicky první hru měsíce SCORE, jak jste si již určitě přečetli v naší hitparádě padesáti nejlepších her všech dob. Je možná stylové, že pět let po recenzi na první díl této vynikající série si můžete přečíst preview na díl třetí, který samozřejmě bude graficky mnohem pokročilejší a hratelností ovšem zůstane s největší pravděpodobností (a naštěstí) na stejné úrovni jako jeho dva předchůdci.

Výrobce hry, kterým je poměrně neznámá firmička Headfirst Studios slibuje totiž postavit *Simona* na tomtéž principu, jaký nás ohromoval v jedničce i dvojce. Čekají nás tedy rozhodně bránici trhající dialogy (zvláště občasná Simonova totální apatie k lidskému neštěstí mne doháněla až ke křečím), oblíbené, šedou kůru mozkovou rozpouštějící puzzly a geniální systém inventoráře, kdy si Simon veškeré předměty strká pod čepici (což vypadá zvláště zajímavě v případě žebříku).

Autoři zatím nechtějí příliš zveřejňovat story, nicméně *Simon 3* bude zřejmě začínat tam, kde dvojka skončila. Ale téměř jisté je, že Simon bude moci používat nejrůznější kouzla a jejich kombinace a oproti minulým dílům se naučí některým skutečně novým kouskům. Na cestách vás bude také doprovázet maličká nymfa či víla, jež vám občas pomůže a občas, zcela v duchu zvráceného humoru, na který jsme od autorů *Simonů* zvyklí, okolo vás bude poletovat a komentovat vaše neúspěšné snažení sarkastickými poznámkami.

Jak již bylo naznačeno v úvodu, vizuálně se *Simon the Sorcerer 3* nebude podobat svým předchůdcům ani vzdáleně. První dva díly byly samozřejmě 2D, a to ještě běžely na velmi podobném, ne-li úplně stejném, enginu. Trojka v názvu hry znamená i třetí rozměr - Simon na nás bude koukat z obrazovky pěkně plasticky provedený, nikoli 2D jako klasické adventury, na které jsme my ostřílení hráči zvyklí. Hru bude pohánět engine NetImmerse 3D, který poprvé uvidíme v připravovaném *Prince of Persia 3D*, který vyjde dříve než *Simon the Sorcerer 3*. Autoři se nám svěřili, že za několik málo týdnů bychom mohli očekávat demoverzi.

Adventury byly dlouhou dobu žánrem, který byl nespravedlivě opomíjen jak výrobci, tak i částí hráčů. Nyní, po vydání takových pecek jako *Blackstone Chronicles* a *Grim Fandango* se zdá, že žánr prochází revitalizací. *Simon the Sorcerer 3* je rozhodně také hrou, na níž bychom se měli těšit. Jak jistě vidíte z obrázků, které by se, pokud layout nespáchal sebevraždu, měly povalovat někde okolo těchto slov, bude to s největší pravděpodobností po grafické stránce bomba. A po stránce hratelnosti? Pochybujete snad, vy, kdo jste hráli jedničku i dvojku, že by Adventure Soft byli schopni vypustit špatnou hru?

Simon the Sorcerer 3

Výrobce:
Headgames

Distributor:
Adventure Soft

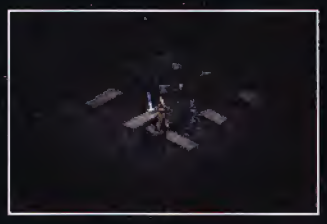
Internet:
www.adventuresoft.com/headgames

Datum vydání:
květen 1999

V kostce:
- další ze série veselouckých, ale tuhých kouzelnických adventur
- tentokrát již v 3D prostředí, ne nepodobném *Gabrielu Knightovi 3*

Diablo 2

Nejméně čtyřnásobně větší, neskonale promakanější, graficky dokonalejší, multiplayerově vychytanější, uživatelsky přítulnější a hráčsky extatičtější.



Jakové bude *Diablo 2*, jehož vydání je již dnes přesně stanoveno na počátek prostředka konce příštího roku. Nemáte šanci, že byste se dočkali na jaře a ačkoli prázdniny 1999 by byly s *Diablem 2* určitě fajnové, s největší pravděpodobností bude hra venku až na sklonku příštího, devítkového roku. Schválně si zkuste odmyslet tu jedničku v letopočtu a podívat se na něj vzhůru nohama. Může být lepší rok pro vydání tak ďábelského pokračování?

Ačkoli je *Diablo 2* možná ještě příliš vzdálené, nikdy není brzy na nakouknutí do kuchyně Blizzardu, ve které se v pekelných kotlích za pomoci nejpeprnějších a nejšťavnatějších přísad vaří, peče a smaží pokračování jedné z nejúspěšnějších a rozhodně také nejlepších RPG všech dob. Zatím ještě nemůžete tuhle ďábelskou směs ochutnat, ale můžete do svých oprášených nozder alespoň nasát trochu její vůně. K tomu vám snad pomůže naše následující malá kuchařka, ukradená přímo od těch nejpovolanějších z kulinářských mistrů.

HRNCE A JINÉ NÁDOBÍ ANEB TECHNICKÉ ZPRACOVÁNÍ

Než se kuchař pustí do díla, musí si nutně připravit nástroje a náčiní, se kterými pak bude porcovat maso, míchat omáčky, škrábat brambory. Hrnce nebo pekelné kotle, vidličky a vidle, nožíky a nože, talíře a talířky, mísy a mističky. Čím jiným začít - čím jiným než technickým provedením. Nuže vězte, že ačkoli to na první pohled možná z obrázků nevypadá, technologický rozdíl mezi *Diablem* a *Diablem 2* je propastný. Zatímco jiný velký titul poslední doby, *Fallout 2*, staví na zcela identickém systému jako jeho první díl, Blizzard přepracoval *Diabla* se vším všudy. Vlastně - druhý díl vyrostl takříkajíc „na zelené louce", tedy od počátku a znova. Proč to protahovat, *Diablo 2* je plně 3D, a to samozřejmě včetně podpory 3Dfx. To umožňuje vedle funkcí jako přibližování a vzdalování terénu také barevná světla, průhledné efekty, Gourardovo stínování, bump mapy na zemi, povětrnostní vlivy včetně mlhy, deště, kouře. Tentokrát už také dojde ke střídání dne a noci, což se samozřejmě rovněž projeví na vzhledu hry.

Dalším technickým pokrokem je změna systému přednahrávání úrovní, takže odpadnou zdlouhavé nahrávací časy při přechodech mezi jednotlivými levely. Možná, inspirováni geniálním a v tomto ohledu skvěle propracovaným *Hexplore*, doplnili autoři do hry „interaktivní" automapu, na které si budou moci hráči označovat klíčové lokace a v případě multiplayeru se u těchto virtuálních navigačních znamení i setkávat. Vítaným vylepšením bude i schopnost běhat a zkrátit tak čas cestování z místa na místo. Hru oživí i možnost vstupovat do budov, přičemž se klasicky odklopí střecha tak, abyste viděli všechno, co se uvnitř šustne. Některé levely budou také dokonce „dvoupatrové", takže se budete moci procházet po ochozech, šplhat po fasádách domů anebo viset z balkónů. Polygonová monstra už také nejsou limitována velikostí, a tak se můžete (můžeme) těšit na pár opravdu gigantických potvůrek i potvor.

OMÁČKA ANEB PŘÍBĚH A TO OSTATNÍ

Každý kuchař ví, že omáčka je stejně důležitá jako dobře propečené maso, křupavé hranolky nebo čerstvý salát. Omáčka dodává pokrmu zkrátka šmak (nesnažíme se tady o nějakou komerční prezentaci nebo co, tohle je seriózní metafora,

přátelé). Omáčka *Diabla 2* je připravena z přísad nám všem dobře známých; krátce po skončení prvního dílu (a ovšem také po skončení datadisku *Hellfire*, abychom si to nerozházeli u skalních diablářů) to vypadá, jako že se nám Diablo vrátil z hlubin pekla zase mezi lidi. Hrdina (anebo hrdinka, případně obě pohlaví - záleží na postavě, kterou si vyberete, a na tom, jestli budete hrát single nebo multiplayer) se vydává zpátky do okolí Tristramu, aby zase nakopal zadky pár démonům a monstrům s arci ďáblem toho jména v čele.

Jenomže tentokrát už to nebude jenom pár pater bludiště pod opatstvím a jedna malinká osada, do které se budete vracet a vracet a vracet. *Diablo 2* je rozděleno do čtyř kapitol, z nichž každá bude podle tvrzení autorů větší, než byla celá původní hra. Tomu odpovídá i plánovaný rozsah hry, která by měla zabírat 4 CD-ROMy, jeden pro každou kapitolu. První kapitola se odehrává v okolí starého dobrého Tristramu, kde se můžete těšit na malebnou krajinku s převážně středověkým rázem staveb. Druhou kapitolu tvoří pouštní město Lut Gholein, což je rozhodně vítaná změna oproti zatím trochu stereotypnímu prostředí, tady se můžete těšit nejenom na velbloudy, ale i na armádu rozmanitých písečných monster. Třetí kapitola je zasazena do tropické džungle se vším, co k deštným pralesům patří. Snad i včetně amazonek, z nichž se dokonce rekrutuje jedna z hlavních postav, ale o tom až později. Konečně čtvrtá kapitola a grandiózní finále má být ze všech částí nejrozsáhlejší, ale vzhledem k ranému stádiu hry dosud není úplně jasné, kde se bude odehrávat. Ne, že by na tom záleželo.

Hlavní rozdíl oproti prvnímu *Diablu* je zřejmý - už to není jenom jedno omezené místo, ale hned čtyři rozsáhlá prostředí - nad i pod zemí, o tom není sporu. Každá ze čtyř částí bude představovat jeden hlavní úkol (jako třeba vyčištění opatství od zlých živlů), ovšem na cestě k jeho splnění se budete moci pouštět do desítek dílčích úkolů, které budou mít vliv na zbytek hry. Můžete třeba někoho zachránit, a tím získat jeho pomoc později ve hře, najdete magické předměty anebo si jen vypilujete zkušenosti. Úspěšné či neúspěšné splnění postranních úkolů má i širší důsledky - pokud třeba nepomůžete obyvatelům města, nebudou k vám chovat nijak zvláštní respekt a dokonce to může ovlivnit i ceny zboží. Omáčka vypadá chutně.

MASO A KOSTI ANEB OSOBY A OBSAZENÍ

Omáčku už máme připravenou, teď ale musíme vědět, co do ní hodit.

Vegetariánské pokrmy necháme stranou a nebudeme ani hodnotit jejich přínos nebo naopak škodlivost. Nejdůležitější přísadou každého správného a chutného pokrmu je prostě maso, o tom není sporu. A maso v počítačových hrách, to jsou jasně hlavní postavy a tak trochu i postavy vedlejší a NPC, tedy Non-Player Characters. Obého je v *Diablu 2* požehnaně.

Oproti třem postavám z *Diabla* a čtyřem z datadisku nabízí *Diablo 2* plných pět zbrusu nových postav, které se liší jednak svým vzhledem a schopnostmi, tak i pravidly pro zdokonalování a vylepšování znalostí. Ale pomalu, abychom naše „maso" nepřipekli. Barbarian je samozřejmě primitiv a po jeho postavě sáhnete ve chvíli, kdy vám půjde o co největší sílu, co největší výdrž a o používání všech zbraní a veškerého brnění, které ve hře najdete. Oproti němu je Sorceress (čarodějka) ztělesněním neduživosti, co se fyzické stránky. Co ale nepobrala v týče. konstituci, to nahrazuje inteligencí a magickým potenciálem a je nejsilnější magickou postavou ze všech. Amazon (amazonka - ale to snad překládat nemusíme) je univerzální postavou, stejně jako byla v *Diablovi* Rogue, s lukem a šípy, které jsou ovšem tentokrát už omezené, a s oštěpem a kopím

Diablo 2

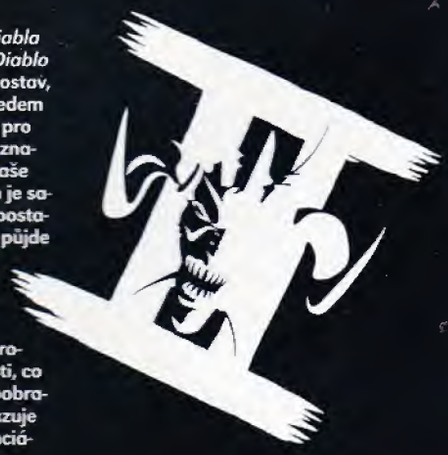
Výrobce:
Blizzard

Distributor:
Sierra

Internet:
www.blizzard.com

Datum vydání:
léto 1999

V kostce:
- čtyři obrovské kapitoly, každá o rozsahu původního *Diabla*
- pět nových postav
- nově i podpora 3D



vy získávat zkušenosti. Tentokrát už ale nelze vypěstovat si postavy univerzální, které ovládají od všeho - Barbar nikdy nevykouzlí fireball, ani kdyby se na uši stavěl a kouzelníci si taky s meči nebudou tykat. Nový systém dovedností ale umožňuje i to, aby se dvě postavy stejné třídy vyvíjely úplně odlišně. Tento systém je založen na tom, že namísto nacházení a používání knih, které zvyšují tu kterou dovednost, se hráč při postupu na žebříčku zkušeností sám rozhoduje, kam investuje svoje síly v podobě zkušenostních bodů získaných při postupu na vyšší úroveň.

Podobně jako „technologický strom" v některých strategických hrách (*MOO, UFO*) funguje

Z masa a kostí ale nejsou jenom postavy hráčů, ale i rozmanité NPC postavy, se kterými během hry vejdete do kontaktu. Těmito NPC postavami mohou být statisté, které vysvobodíte ze spárů monster a kteří vám později pomohou s vaším trápením třeba tak, že za vás budou identifikovat magické předměty. Další postavy budou automaticky součástí měst a osad a vy se s nimi budete moci vybavovat a také si trochu zaobchodovat. Dále se ve hře budou potloukat bezprizorní individua, ze kterých sice moc informací nedostanete, ale která celou hru oživí a vdechnou jí ještě trochu reálnější ráz. A nakonec tu je další novinka v podobě námezdních zabijáků, které si budete moci za určitý obnos najímat. Výše toho obnosu bude pochopitelně záležet na jejich zkušenosti - můžete narazit na sebevražedné maniaky, kteří se budou bít do poslední kapky krve, ale také na zbabělce, kteří ze všeho nejraději berou nohy na ramena a při té příležitosti ještě seberou každý poklad, na který cestou narazí. Stejně jako ve *Falloutu*, ani tady nebudete mít precizní kontrolu nad těmito postavami, i když se s nimi budete kupříkladu moci rozdělit o část svých věcí, nebudete se muset/moci starat o všechno. Jsme zvědaví, jak tohle dopadne, ale rozhodně to zní zajímavě.

jako hlavními zbraněmi. Paladin je samozřejmě bojovník dobra s důrazem na obranné schopnosti a stejně jako Barbarian může využívat většinu zbraní a brnění. Konečně pravým opakem Paladina je Necromancer, temný kouzelník, který disponuje magií destrukce a stejně tak si jako tyká se světem mrtvých, do kterého nejenom posílá svoje oběti, ale odkud také přivolává svoje nové kamarády - služebníky. Stejně jako Sorceress je ovšem fyzicky slabší než ostatní postavy.

Základní charakteristiky postav budou zhruba stejné jako v *Diablovi*, ovšem s tím rozdílem, že tentokrát budou jednotlivá povolání více odlišená a také, že půjde vypěstovat si pokaždé jinou postavu i v rámci jedné třídy. Jak to bude možné? Mezi základní vlastnosti bude patřit síla, magie, obratnost a vitalita. Tyhle položky je možné postupně zlepšovat tak, jak budou posta-

i systém dovedností v *Diablu 2* na základě postupného rozšiřování znalostí v daném oboru. Jinými slovy - abyste se mohli začít učit nějakou pokročilejší dovednost, musíte dosáhnout určitého stupně mistrovství v jedné nebo více dovednostech nižších. A jak si odlišíte postavy v jedné třídě? Pokud si kupříkladu zvolíte Paladina, budete moci pěstovat jeho bojové dovednosti a získat některé extra silné vlastnosti. Potom se ale nedostane na jinou skupinu vlastností Paladina, mezi které patří třeba uzdravování anebo boj s nemrtvými. Volba bude samozřejmě na vás, a tak se můžete rozhodnout, jestli se budete specializovat na jednu oblast anebo si vytvoříte postavový všehochuť a naučíte se od všeho něco. Později ovšem poznáte, že tahle strategie se nevyplatí a že skončíte s charakterem, který umí od všeho trochu a špatně a dohromady neumí nic. Ale tak už to chodí, jak hráči RPG dobře vědí.

PŘÍLOHY ANEB PŘEDMĚTY A DALŠÍ VĚCIČKY

Než naši ďábelskou krmi vyhřezneme na talíř nebo na stříbrný podnos, chcete-li, musíme pokrm ještě dochutit nějakou přílohou. K dobré chuti totiž nestačí jen omáčka a maso, ale hodil by se nějaký ten brambor, možná pár hranolek, krokety anebo třeba rýže či kaše. A přílohou RPG jsou, alespoň v naší kuchařce, předměty, zbraně a brnění. A v *Diablu 2* jich bude takřka pohádkové množství. Tyhle předměty budou teď rozděleny do pěti kategorií. Mezi „normální" budou patřit, kupodivu, obyčejné, všední věci, prosté jakýchkoli kouzelných vlastností a bonusů. Další kategorií budou „kvalitní" předměty, kam spadají trvanlivější meče a brnění. Předměty obdařené magickou silou budou patřit do „magické" kategorie. Ještě o něco výše jsou „unikátní" předměty, jejichž očarování je mocnější než u předchozí kategorie, a konečně nejméně častou, ale také nejsilnější skupinou před-

mětů budou „náhodné unikáty", kterým se v okamžiku jejich objevení náhodně vygenerují super silné vlastnosti. Lahůdková příloha.

Ještě pikantnější záležitostí jsou ovšem kouzelné „sestavy" čili složení určitého meče, brnění, štítu a helmy. Pokud si vaše postava obleče všechny části určité kouzelné sestavy, získá bonusy, které by jí jinak byly nepřístupné - zvlášť v multiplayeru je to dobrý základ pro zběsilé obchodování anebo pro ještě zběsilejší PKilling v případě, že se cesta obchodu nezdá tou nejschůdnější nebo nejekonomičtější. Hledání a následné oblékání a používání těchto sestav nemá význam jenom pro získávání bonusů, ale může být dobrým základem pro pěstování vašeho estetického cítění. Jste-li módně založeni, přijdete si na své, protože všechny změny v oblečení i ve zbraních se projeví přímo na vaší postavě ve hře. Není to jenom helma s chocholem, kterou se můžete parádit, ale i různé meče, štíty a samozřejmě různá brnění, která budou odlišovat jednotlivé postavy ve hře. To je jen další z technologických možností, které systém *Diabla 2* nabízí. Další z mnoha.

KONEČNĚ ŽRANICE ANEB MULTIPLAYER, INTERNET A TO OSTATNÍ

Hrnce jsme nablýskali, maso nakrájeli a propekli, přílohu osmažili a chutnou omáčku na to všechno nakydali. Přišel čas prostřít to na pekelné talíře a servírovat hostům u slavnostní tabule. Těch hostů bude v případě hostiny *Diabla 2* ještě více, než jich bylo minule.

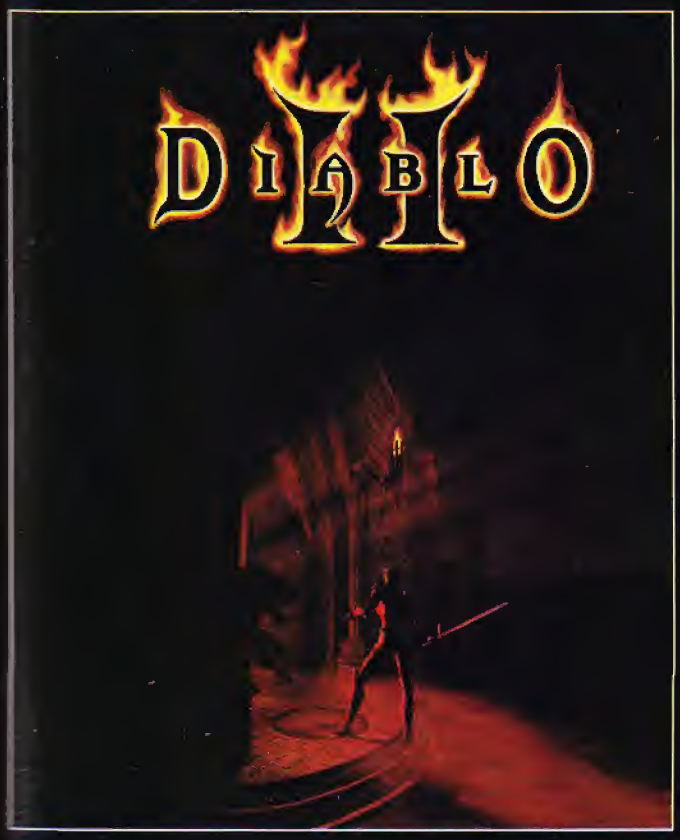
Nejenom na lokálních sítích, ale především na internetu, kde Battle.net, officiální herní server Blizzardu, už dlouho a hlavně zdarma poskytuje své služby a vedle *Diabla*, *Warcraftu* a *Starcraftu* bude samozřejmě hostit i *Diabla 2*. To bude teprve ta pravá, nefalšovaná hostina. Někteří z nás i z vás možná dlouho nevstanou od stolu - rozhodně u něj budou zůstávat ještě dlouho po rozednění, kdy budou poháry s vínem dávno prázdné a umaštěné talíře budou na zemi lízat psi. Na rozdíl od těch skutečných hostin je totiž Batle.net globální, nikdy nekončící a nikdy neusínající arénou pro všechny hráče na celém světě. Jen ta rostoucí cena telefonních poplatků bude příští rok trochu trpkým vínem na téhle bohapusté a bezmála ďábelské žranici.

Blizzard bedlivě naslouchal požadavkům tisíců hráčů po celém světě, kteří propadli kouzlu internetového *Diabla*. *Diablo 2* odstraní řadu neduhů a přinese i spoustu vylepšení, která zabrání zbytečné frustraci a konfliktům mezi hráči. Tak především - už žádné cheaty a patche, které by hráčům umožnily dostat se na závratně vysokou úroveň a z jejích výšin vraždit slabé spolu a protihráče, třeba i stisknutím jediné klávesy. Také oblíbené duplikování předmětů už nebude na denním pořádku, protože nebude vůbec možné. Neznamená to, že by autoři dali vale PKillingu, ale dělají všechno pro to, aby k němu docházelo jen konvenčními způsoby - zbraněmi a kouzly. Hráč hostující hru bude mít také více možností, jak ovlivnit, kdo se do „jeho" hry přidá, a to jednak vyloučením nežádoucích hráčů, tak i stanovením přístupových hesel a vytvářením privátních her pro svoje vyvolené přátele.

V současné době je možné absolvovat hru až s osmi hráči najednou, ale každý, kdo hrál *Diabla*, ví, že od čtyř výše už to přestává být zábavné; zatímco se jedna parta dostane k veškeré akci a nabírá zkušenosti, zbytek jen paběrkuje na mrtvých. S ohledem na rozlohu *Diabla 2* se poměr počtu hráčů k hratelnosti sice trochu upravuje, ale stejně jsou čtyři zřejmě zlatou střední cestou. Další inovací budou různé cechy, které mohou ve hře spontánně vznikat, a na rozdíl od současných „vstupních místností", ve kterých probíhá komunikace pouze textově, budou místa pro tyhle cechy vytvořena přímo v enginu hry a hráči si do nich mohou dokonce importovat svoji vlastní grafiku, budou si zde odkládat předměty, formovat skupiny pro další boje a samozřejmě obchodovat. Sem bude mít přístup až šesnáct hráčů (podle současných předpokladů), ovšem nebude to jediné shromaždiště - možná budou existovat i jakási tržiště, kam budou mít přístup všichni a kde se bude moci více hráčů i z různých cechů připravovat na další dobrodružství.

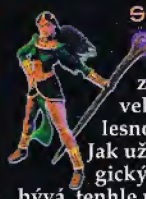
Velká část multiplayerového putování bude založena i na existenci už výše zmíněných „sestav" kouzelných předmětů, které dohromady přidávají bonusy. Q poslední kousky vašeho brnění budete moci smlouvat, handlovat je, budete mít možnost někoho i férovým způsobem okrást (čili zabít), ale možná bude existovat i něco jako vývěsková služba, ve které si hráči budou najímat jiné hráče, aby jim za odměnu sehnali vytouženou součást jejich „brnění snů". Vylepšeno bude i obchodování a obecně i směna předmětů, která se bude kompletně odehrávat na jedné obrazovce, podobně jako nakupování, takže nehrozí to, že by vám náhodný kolemjdoucí ukradl drahé kouzelné artefakty, na jejichž směně jste se právě shodli. Další libůstkou by mohlo být kombinování rozdílných dovedností různých postav, kdy kupříkladu Necromancer zakouzlí mind control na nepřátelskou postavu, tak ji získá pod svoji nadvládu a následně ji Paladin vybaví ochrannou aurou - takto můžete získat do party silnou potvůrku, navíc velmi těžko zranitelnou. Takových možností bude ve hře celá řada. Tak co, myslíte, že vám *Diablo 2* zachutná? My o tom nepochybujeme!

Jan Eisler



BARBARIAN

Jak můžete tušit, tahle postava je svalnatý a tupý hromotluk, který ovšem může využívat všechny druhy zbraní a všechna brnění. Jako jediná hráčská postava také může mít dvě zbraně najednou. Mhmmm.

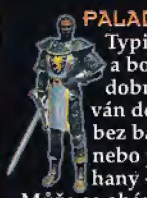


SORCERESS

Sličná, ztepilá, sexy kouzelnice má velmi slabou tělesnou schránku. Jak už to ale u magických postav bývá, tenhle nedostatek bohatě nahrazuje svou magickou silou, která patří k nejničivějším ve hře. Je ovšem na vás, jak ji využijete.

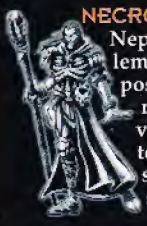
AMAZON

Ti, kteří hráli *Diabla* jako Rogue, jistě najdou spoustu podobných znaků s touhle divoženkou, která si libuje v propichování nepřátel kopím, házení oštěpem a střílení z luku. Mimochodem - šípy v *Diablovi* 2 už nebudou neomezené, i když jich bude dostatek, budete jimi muset trochu šetřit.



PALADIN

Typický klaďas a bojovník za dobro je stylizován do osoby rytíře bez bázně a hany, nebo jen s trochou hany - Paladina. Může se ohánět mečem a ostatními zbraněmi stejně dobře jako Barbar, ale má k dispozici ještě síly dobra, které může využívat k uzdravování, obraně a boji s nemrtvými.



NECROMANCER

Neplést s nekrofilem. Tahle temná postava, nejtemnější ze všech, vládne silami temnot a chaosu. Do její skromné výbavičky budou patřit kouzla ovládající mysl, ressurektování mrtvých, přivolávání nemrtvých a další báječné záležitosti. Určitě tuhý nepřítel a dobrá volba pro vaši hru.

King's Quest 8

Ký žal! Ký žal! Ký žal!

Avšak stalo se a není třeba rozpitvávat příčiny dějů minulých. Je nezbytně nutné oprostit se od přítomnosti, stát se hrdinou a nést na svých nepřipravených bedrech budoucí osudy svých bližních.

Nechť tvé jméno zní Connor. Buď tím jediným, kdo se může vydat ve statečných šlépějích krále Grahama - prvního zachránce Daventry. Pokus se svou silou, odvahou a břitkou myslí rozuzlit černé tajemství, jímž jsou zahaleny časy budoucí. Rozežeň depresivní mraky bezejmenné hrozby a zlom kletbu, jež těžce dolehla na tvůj lid. Fortuna nechť tě provází.

Ať šťastně vybředneš ze všeho protivenství v Daventry a chladná náruč smrti jen prázdně sevře své objetí v Dimension of Death. Tvé srdce ať nezakolísá v bažinách ani ponurých skřetích chodbách. Ani podsvětí ať svým horkým dechem nesmaže úsměv z tvé tváře. Chladem ať není znepokojena tvá mysl v Ledovém království a nechť tvé srdce se potěší v Paradise Lost. Jen tak budeš moci ve Slunečním království úspěšně dokončit svůj úkol. Jinak zemřeš. A s tebou zahyne i naděje.

King's Quest 8

Výrobce:
Sierra

Distributor:
Sierra

Internet:
www.sierra.com

Datum vydání:
Leden 1999

V kostce:
- velmi obtížná 3D adventure
- perfektní děj
- skvělá hudba

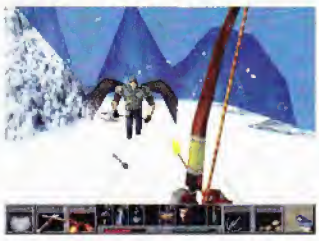
Hýkání plaček a křečovité klapání kastanět zubů hladových sirot by mělo znít pod nebeskou klenbou rozpínající svou utěšitelskou náruč nad královstvím Daventry. Leč nad tragédií nikdo netruchlí. Ohně vyhasly a jen hukot ječivého severáku se mísí se šumem pozvolna padajícího listí. Bdělé oko pak brzy odhalí příčinu tohoto neutěšeného stavu - všichni obyvatelé Daventry se proměnili v solidní žulové sochy, tvořice tak sami sobě pomník, památník i náhrobek v jednom.

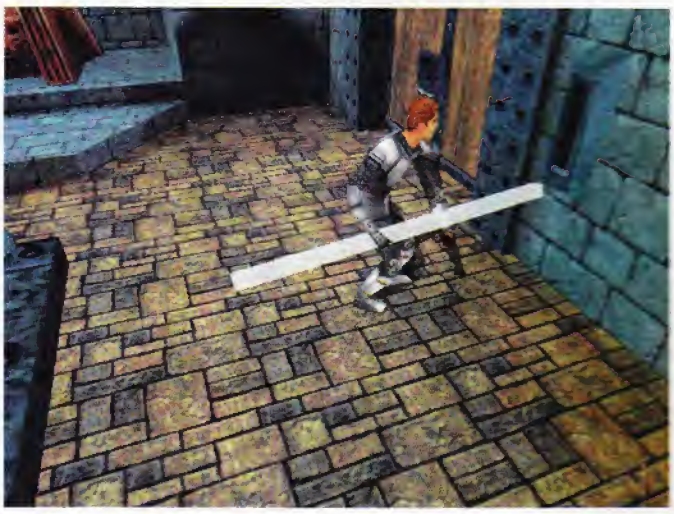
Leč opravdu všichni jsou stiženi neblahou kletbou? Ó nikoliv. Jeden človíček se přeci jen zachránil. Možná za to může jeho původ, možná to má na svědomí náhoda. Možná jen bohyně Fortuna svým dechem rozkomíhala váhy osudu.

I TY SE STAŇ HRDINOU! NAŠE MLÁDEŽNICKÁ ORGANIZACE TĚ ZVE DO SVÝCH ŘAD.

Kdo by to čekal? Pokračování ságy dvourozměrných adventur, jejíž počátek sahá do roku 1987, plně ve 3D. A to ne v ledajakém 3D. Nezaujme nejprve svojí grafikou, která je velice precizní, především co se týká zpracování postav, ale netradičně řešeným interfacem. *King's Quest 8* totiž můžete hrát buďto z vlastního pohledu, nebo z pohledu neposedné kamerky uhnízděné nad Connorovým (vaším) ramenem. Jeden by skoro

řekl - zbytečnost. Ale opak je pravdou. Tyto dva způsoby mají ve hře své oprávnění. *King's Quest 8* se naštěstí svým přerodem do 3D nestal jen dalším *Unrealem* v řadě či další Larou, konkubínou. Zůstal plně adventurózní, plně se hlásící k odkazu svých předků. A tak budete tyto dva způsoby zobrazování plně využívat při řešení rozmanitých hádanek. Některé jdou lépe vyřešit v pohledu z vašich očí, na některé skutečnosti přijdete jen v sexy Lařím pohledu.





Tím si sice autoři připravili prostor pro celou řadu skvostných hádanek, ale zase na druhou stranu se tím dostáváme k signifikantnímu znaku této hry, kterým je obtížnost. I když možná slovo obtížnost není přesně to pravé. Raději proto použiji sousloví delirická obtížnost. Není to sice ještě úplně přesně ono, ale situaci již vystihuje o mnoho přesněji. Zkrátka, pěna u pusy a rozbitá klávesnice. Po čase již jen ztěžka rozeznáte, co před vašimi zraky kreslí zkormoucená mysl, co počítač a co je vlastně realita. Hranice mezi skutečností a jinými světy se setřou a vaši nejbližší budou sladce vzpomínat na dobu, kdy jste byli jenom šílení (cca v úrovni Dimension of Death). Teď se prodíráte bažinami a obyčejné šílenství jste již nechali daleko za sebou...

Děsuplná náročnost hry je do značné míry způsobena těsným spojením akčních a adventure prvků do jednoho mixu. Na podobném základu byly postaveny například projekty *Dreams to Reality* nebo *Azrael's Tear*. I když oba tyto tituly byly obtížné, nepřišly mi ani z poloviny tak záludné jako *King's Quest 8*. Neboť když si budete v *King's Questu 8* již téměř jisti, že nejhorší máte za sebou - bác ho, přijde kupříkladu přechod přes řeku smrti. Na první pokus přeskočit nešla, takže co s tím? Mám řešit nějakou hádanku a hledat způsob, jak na druhou stranu nebo jsem jen blbě skočil? O dvě (a více) hodiny později zjistíte, že na druhou stranu opravdu nedoskočíte a jdete hledat nějaký mostík či co. O další dvě (a více) hodiny později zjistíte, že žádný mostík z těch předmětů, co máte, neupilujete a jdete zase skákat. Za další hodku jste konečně na druhé straně (jak, to neprozradím). Přiznávám, že v podobných chvílích, a nebylo jich zas tak málo, jsem chtěl CD se hrou jedním ze svých oblíbených chvatů rozlámat na cimprcampr a jít se vyspat. Avšak naštěstí se tak nestalo a já mohl nadále pokračovat v záchraně Masky věčnosti.

Ovšem nejenom akční mezihrou je hráč v magickém světě *King's Questů* slastně trýzněn. Ani adventure hádanky si v obtížnosti nezadají. Je však autorům nutno přiznat, že každá část hry tvoří samostatný celek, ze kterého většinou nemůžete odejít, pokud jste nesplnili vše, co od vás hra bude později vyžadovat. S většinou problémů se tak lopotíte pouze na úrovni aktuálního levelu. Ale i tak jde většinou o zapeklité oříšky. Jednotlivé úrovně jsou poměrně velké a možností, které můžete udělat, je mnoho. A něco malého přehlédnout v 3D bludišti není až tak velký problém.

Na trpkou chuť problémů vám dá kromě nádherného pohádkového příběhu zapomenout především hudební doprovod. Je to jeden asi z hudebně nejpodařenějších kousků, které jsem během svého hráčského života slyšel. Samozřejmě i v jiných hrách vás oblažovala báječná hudba, namátkou lze například jmenovat *Atlantis* či některé jiné projekty, ale jen v *King's Questu 8* jsem měl opravdový pocit, že hudba fantasticky doplňuje děj probíhající na obrazovce. Každý level je ozvučen jedním motivem, do kterého se pozvolna míchají útržky melodií a zvuků, jež dokreslují vaši aktuální činnost. O báječné atmosféře svědčí i fakt, že když se mi z reproduktorů v Dimension of Death kromě pochmurné melodie ozval i dětský pláč, málem jsem sletěl ze židle, drže se v místech, kde jsem měl ještě před okamžikem tlukoucí srdce.

Vlastně atmosféra je asi nejsilnější zbraní tohoto projektu. Podmanivý příběh, jehož spletitou dějovou linku budete zvědavě sledovat po celou dobu hraní. Se zatajeným dechem budete rozplétat záhadu otrávené bažiny, zlostně se budete snažit utéct ze zdánlivě uzavřeného podzemního království. Ve hře potkáte dokonce i tři draky. Sice dva budete muset zabít, ale o to srdečněji si s tím posledním popovídáte. Budete dokonce sledovat i tajné pikle kolem vaší vlastní osoby a budete muset předejít zajímavému atentátu na vás samotné. Zjistíte, že s převozníkem přes řeku smrti jde docela dobře pokecat a že ne vždy je ledová královna záporná postava. Jen občas budete od pozorování vlastního příběhu vytržení nějakou nechutnou akční mezihrou, ale to už patří k věci. Překousnete to a jedete dál.

Pokud máte rádi spletité hádanky a pohádkové příběhy s přísně logickou strukturou - neváhejte a přečtěte si recenzi v čísle příštím. Z verze, kterou jsem měl tu čest hrát, je vidět, že *King's Quest 8* se zařadí do zlatého fondu interaktivní zábavy.

Petr Chlumský

Tomb Raider 3

Jak to bylo ve skutečnosti aneb interview s Larou.

▲▲◄ Na to že to je virtuální, vypadá Londýn až moc schopně.

▲▲ Bujná vegetace proroste i bytelnými chrámy našich předku, co teprve až bude prorůstat paneláky.

▲ Lařino krásné sídlo si nezadá se středověkým hradem.

► Vzpínající se kůň shodil svatého Václava ze zad a čeká na svou Laru velitelku.

Ano, vážně jsem to já, Lara Croftová. Nekoukejte se na mne tak podezřívavě, co jste čekal? To jste si snad myslel, že vypadám tak, jak mne ti pitomci nakonec udělali? To si myslíte, že bych s takovou podváhou mohla někde přežít dýl jak několik dnů? S hárem jako z doby hippie, aby se mi všude zamotalo? Teda já vám řeknu, když jsem dávala svolení s tímhle rozhovorem, pořádně jsem si vás proklepla. Já mám špatný zkušenosti s pisálkama a ještě horší s těma, co se za ně jenom vydávají. Ale chtěla jsem, aby se konečně vědělo, jak to bylo s tím *Tomb Raiderem*. To byl totiž podraz, na který se zmůžou opravdu jenom lidi. Teda řeknu vám, zažila jsem věci, z kterých by ostatním stály vlasy hrůzou celé roky a odmítaly by lehnout kvůli zbytečné námaze. Ale lidi, ty to všechno předčí. Přišel za mnou, stejně jako vy, že by se rád dozvěděl, co všechno se mi nestalo, a pak o tom napsal nějaký článek nebo co. Já husa pitomá! Nechala jsem se strhnout tím, že se konečně taky někdo doví, co všechno se kolem nás skrývá. Žádná Akta X nebo něco takového, syrová realita. Tak jsem mu to všechno vyklopila. On si všechno napsal, radostně pokyvoval hlavou, až mu ofinka padala do čela, a pak odskotačil s příslibem, že mi pošle článek. A rok na to najednou vidím a nevěřím svým očím. *Tomb Raider*, hlavní role Lara Croftová. Všechno, co jsem mu vyslepičila, až na to, že žádný článek, ale imbecilní hra s ženskou, která by spíš pasovala do Lotos Klubu než do takovýhle bryndy. Oni si prostě z toho všeho, kde jsem mohla přijít o život, udělali nějakou hru, která to všechno staví do úplně jiného světla! On mi to přišel strašně pyšně ukázat, že místo článku raději udělali tohle, že je to lepší. Kdybyste viděl, jak jsem ho prokopla dveřmi, dával byste si moc velký pozor na to, co o mně někde napíšete. Jenže já o vás vím dost, abych měla jistotu. Vaše SCORE bude mít mnohem větší užitek z mé pravdivé výpovědi než z nějakých překroucených báchorek. Jsem sice ženská, ale tohle mi doteklo. Proto vám chci pěkně zatepla povyprávět o svém posledním dobrodružství, které samo o sobě strčí všechny předchozí do kapsy. Taky jsem několikrát málem přišla o život, na to jsem nebyla zvyklá. Ale jedno upozornění hned na začátek - jenom jedno písmenko tam překroutíte a to, co s vámi provedu, nezapomenete do konce svého života. Chtěl byste, aby vás tahle noha kopla? Že ne?! To vám věřím...

Jenže v době, kdy ten *Tomb Raider* vyšel (ze zbytků mých zážitků, které se jim nevešly do prvního dílu dokonce udělali i pokračování, ale to už mi ukázat nepřišel, asi si moc dobře pamatoval, jak letěl ze schodů) jsem já měla úplně jinou práci. Aniž bych věděla, jak jsem se opět (pokolikáté už!) ocitla ve vleku událostí. Při průzkumu jednoho prastarého indického chrámu jsem našla hodně zvláštní kamínek. Měl v sobě takovou zvláštní sílu, nebála bych se možná použít i slovo charisma, ale on nebyl živý, tak charisma nepoužiju. Sebrala jsem ho pro pozdější prozkoumání, a pak už šlo všechno ráz na ráz. Přítel, který mi čas od času obstarává informace (taky jeden z jeho mála legálních kšeftů, ale on je vážně dobrej, to byste nevěřili, co všechno dokáže zjistit: Však mi vás taky proklepnul...) dorazil s očima navrch hlavy a to, co mi začal vyprá-

vět, bych normálně považovala za nesmysl, ale po tom, co už jsem zažila, nelze nic brát na lehkou váhu. Vyprávěl mi dlouhý příběh o tom, kterak meteorit na Zemi spadl a jeho záření sice podporovalo všemožné bujení fauny a flóry, ale s lidmi dělalo nekalé věci. To však domorodci, kteří po strastiplné mořeplavbě ztroskotali poblíž, rozhodně nemohli vědět, a tak samozřejmě nepřišli na nic jiného než ho začít uctívat a v jeho blízkosti plodit děti. Účinek se dal předpovědět na obyčejném dětském počítadle. Po několika generacích už to nebyli domorodci a kdysi tak šťastný a veselý kmen pomalu vymřel. Zůstaly po nich jen obrovské sochy.

Jakýsi Charles Darwin (podobnost jmen je dle mého jen čistě náhodná, ale za nic nemůžu ručit) po dlouhém časovém úseku, během kterého zatím vše zapadlo sněhem, našel zbytky této zmutované civilizace a jako památku si odnesl čtyři úlomky zvláštního kamene, který tam našel. Charlesova výprava však zanedlouho za blíže neurčených okolností pomřela a cesty kamenů se rozdělily. To už jsem začínala tušit, že to, co jsem našla v Indii, je pravděpodobně jeden z nich. Ale nejenom já začala pátrat po zbylých třech. Výprava, která mezitím v Antarktidě narazila na stopy po předchozích výpravách, si spočítala dvě a dvě a na vlastní pěst se vydali po stopách kamenů.

Já si zatím pohrávala s kamínkem a přemýšlela kam dál. Z určitých indicií (neptejte se mne, jak jsem na ně přišla, jsem přece ženská a mám nejen svou inteligenci - ať si Lachtan říká, co chce - ale i intuici) jsem věděla, že lze pátrat v Londýně, Nevadě anebo se vydat na jeden ostrov v jižním Pacifiku. Volba padla na Londýn, protože jsem už potřebovala trošku oddechu a civilizace. Jak jsem si naběhla, mi došlo až mnohem, mnohem později... V indickém chrámu jsem si připadla jako doma, všechno bylo takové podobné těm předchozím dobrodružstvím a jenom občas se stalo něco, co mi tak obvyklé nepřišlo - zjistila jsem například, že na některých stěnách chrámu se dá výborně šplhat! Spousta hádanek a rébusů, které se od starých vychytralých tvůrců daly očekávat, valící se kameny a otrávené šipky... Všechno už jednou viděné a prožité, jen náhlost a nenadálost většiny událostí mne docela iritovala - takřka jsem neměla šanci na náhlé nebezpečí zareagovat, a to potom nezbylo nic jiného než Load. No, nebudu zabíhat do podrobností, ještě bych vám prozradila, jak to dělám, že jsem po tom všem ještě živá. Na konci chrámu čekalo jedno hodně ošklivé indické božstvo, které se pravděpodobně ráno podívalo do zrcadla a když si uvědomilo, jak moc velkou ostudu si udělalo tím, že vůbec vylezlo z podzemí na povrch, pořádně se naštvalo. A kdo jinej si to mohl odskákat než já! Naštěstí už jsem neměla na obranu jenom obyčejné pistole nebo brokárnu, ale našla jsem po předchozích dobrodruzích nějaké lepší zbraně, takže božstvo už mělo za chvíli úplně jiné starosti než se trápit tím, jak hnusně vypadá. No, a co to má vlastně všechno společného s Londýnem?

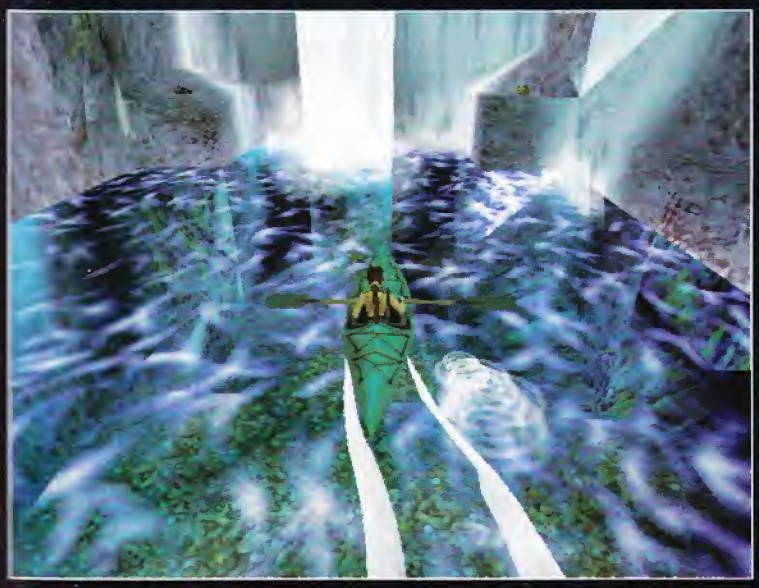
Tvrní díl vzbudil po celém světě hotovou senzaci. Z Lary se stává takřka uctívaný sex symbol (i když myslím, že zhola zbytečně). Tisíc a jeden designér her se od té doby pokouší zopakovat úspěch s podobnou hrou, po půl roce je vidět vliv *Tomb Raidera* takřka u každé akční hry. Bohužel, 99% z nich se nedá k dobrodružstvím Lary Nesmrtelné ani přirovnat. Výborný mix akční hry, výtečné podívané, dobrého příběhu prolínajícího se celým dějem a spousty hádanek, které se však jako hádanky ani netváří. Není divu, že se *Tomb Raider* vyšvihl mezi nejprodávanější hry vůbec.

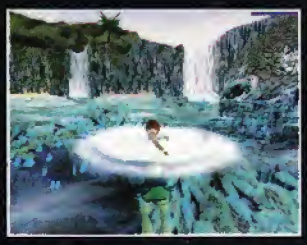
▲◄▲ Jízda na podvodním skútru v katakombách kanálů pod Londýnem.

▲ Tak o tomhle jsem mluvila jako o virtuální rubikově kostce.

◄ A raketometem do ní.

Víc než byste čekali. Po takovém skoro domovském pocitu z Indie mi atmosféra a dění v Londýně přišlo jak pořádná kudla do zad. Neuvěřitelně spletité labyrinty chodeb a plošinek, v kterých se dalo jen s největším sebezapřením orientovat. Teda řeknu vám, tu jednu plošinku hned na začátku, kterou jsem zpočátku samozřejmě přehlédla, tu mi byl čert dlužný! To by snad ani nikoho normálního nenapadlo, že se tam dá skočit. Okolní scenérie sice fantastická, spousta detailů a být nedělní odpoledne, bylo by to výborné místo na sluncem prohřátý piknik, ale neděle nebyla a piknik už vůbec ne. No abych tu plošinku zbytečně nepitvala, bylo to možná až zbytečně těžké místo, ale už je to za mnou, tak to tak nevnímám. Nejdřív jsem prošmejdila nějaké tovární komplexy, které možná už jenom ze zvyku hlídali najatí bouchači, kteří si mysleli, bůhvíjak nejsou namakaný do tý doby, než potkali mně. Pak jsem si zaskákala po





▲► Idylická příroda v jižním pacifiku. Za bukem čeká dinosaur.

▲ Kolik jí může být - dvacet nebo třicet.

◄ S kajakem v klidných vodách.

DEMO NA TOMTO CD

konfigurace	
Výrobce	Core Design
Distributor	Eidos/Bohemia Int.
Systém	W95, W98, DX 6.0
CPU	P166 MHz
Paměť	16RAM
Harddisk	3 MB
Multiplayer	ne
3D	všechny karty

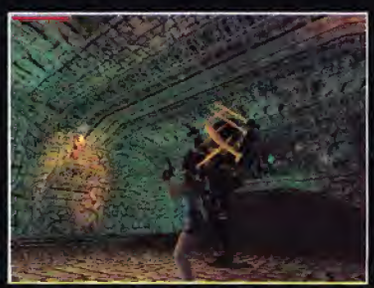
verdikt

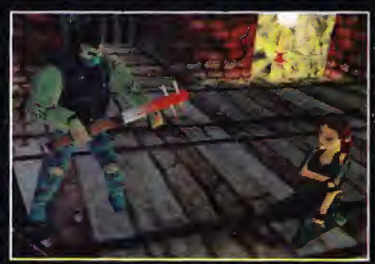
Nejen nejlepší z *Tomb Raiderů*, ale možná nejlepší akční hra vůbec

plusy	minusy
• neuvěřitelný design úrovní hodný profesionálního architekta • iluze svébytného světa, v kterém žijete • spousta postranních úkolů • fantastická komplexnost úrovní	• občas nelze zareagovat dřív, než zemřete • nutná prostorová představivost • Lara nemá nic v hlavě

střechách a byla moc a moc šťastná, že nepatřím k té nezanedbatelné části lidstva, která trpí závratí. To bys sebou žuchla dolů natotata. A ze střech rovnou do podzemí! V zatopených kanálech mi nebylo zrovinka moc do smíchu, ale já už jsem ženská zvyklá na ledascos, tak jsem si ani moc nestěžovala. A navíc, na jednom místě někdo z údržbářů (budiž mu žaludek krokodýla, kterýho sežral, lehký) nechal podvodní skútr, na kterém jsem si bezva zajezdila a ušetřilo mi to spoustu času. Vylezu ven a koukám jako Rybka na Saharu, protože jsem v tunelu a přímo na kolejích. Než se stačím rozkoukat, už cítím tlakovou vlnu vlaku, který se na mne řítí a jen taktak uskakuju před metrem do výklenku. To bylo vážně o fous! Po chvilce hledání jsem se nakonec dostala do dalšího podzemního labyrintu, který k mému překvapní propojoval několik zcela zapomenutých komplexů. Kdyby jedna velice známá banka věděla, že se dá tak lehce dostat k jejím podzemním sejfům, asi by dost nadávala. Ale to ještě nebyl všem překvapením konec, to tedy ani náhodou ne. Podzemí totiž mělo takové dost divné obyvatele, původně jsem myslela že to jsou jenom bezdomovci, ale oni byli dost organizovaní a neměli mne zrovna moc v lásce. Nakonec mne dokonce i přemohli a dovedli ke svému králi, jestli se to tak dá říci. Ten mi slíbil poradit, jak pokračovat dál, ale jenom pokud mu přinesu nějaký lektvar z doby starého Egypta. Jasně, že mi to přišlo vrcholně šílené, jak bych se dostala do Egypta, že. Jenže on měl na mysli národopisné muzeum. Tak jsem se tam vydala, rozlouskla takovou dost zvláštní virtuální rubikovu kostku a našla elixír. Pak už to nebylo nic tak zvláštního, král mne poslal do jednoho mrakodrapu, v kterém si taková fiflena myslela, že se jí povede vyrobit elixír mládí. Proto ty trosky dole! Výsledky jejích pokusů. Kráva - dělá si elixír a epilace a mužský to odskáčou a chodí kanálama. Sice látku, která ji omlazovala měla, ale bohužel jí nedošlo, že čím je hezčí a mladší, tím je blbější. Tak jsem se s ní chvilku honila po střeše mrakodrapu, a pak do ní pustila dvěstědvacet. To už teda nerozchodila, mládí nemládí. A já pádila dál, do jižního Pacifiku.

Zpočátku to (vlastně jako obvykle) vypadalo na brnkačku. Přijdu, seberu kámen a odejdu. Jenže ono to trochu přitvrdilo. Nejdříve jsem se prokousala přes několik domorodých vesniček a skončila, no kde jinde než v chrámu. Namlsaná tou nádhernou scenérií, kterou mi ten Andrejem (rozuměj Bohem!) zapomenutý ostrov nabídnul - bujná vegetace, jezírka a spousta skal, na které by byla radost si jen tak rekreačně vylézt... Jenže na to nebyl čas. Tak jsem se vnořila do nitra chrámu a začala se zase věnovat své práci. Tenhle patřil k těm menším, nechala jsem se tedy unést svým rychlým postupem a málem se mi to nevyplatilo. Na konci byl totiž pěknej chyták, jen náhodou jsem to přežila. Vypadla jsem z chrámu až mi za patama hořelo a dostala se k prazvláštní vesnici na stromech. Nechtělo se mi chodit v nějakých domorodých výkalech, tak jsem se vydala přes takovou krásně prosluněnou louku... a na poslední chvíli zjistila, že to je past. Bažina tak hnusná a hluboká, že mi vlasy v zátylku stály samy od sebe. Nevěda, co dál, jsem se tedy přeci jen vydala do vesnice. Jaké bylo mé překvapení, když jsem v jedné chatce narazila na vojáka s ukousnutou nohou! Mou nabídku, že mu vyřežu dřevěné kopyto, aby mohl strašit malá domorodčata s díky odmítl a na oplátku mi daroval mapu. Chvíli jsem ji se zanícením studovala, pak mne jemně upozornil na to, že ji držím vzhůru nohama. Mlel si něco ne zrovna lichotivého na adresu nás něžných poloviček, ale to jsem mu ráda odpustila, protože už jsem věděla, že vím, jak projít bažinou. Ani nevěděl, jak moc mi pomohl. Proskákala jsem bažinou a po hlavě se vrhla do dalších prostor. Mé překvapení bylo opravdu velké - čekaly na mne totiž trosky velkého vojenského letounu a jeho rozzuřená posádka. No, nedivím se jim, spadnout já do týhle džungle, taky mi jebne. Zvlášť, když se všude okolo motají dinosauři. Ale ty už jsem znala z dřívějška, tak jsem se nenechala vyvést z míry a když nakonec znovu vyběhnul pěkně vypasenej Rexík, schovala se do díry ve skále a granátama ho rozstřílela na kaši. Uvnitř letadla nic moc zajímavého nebylo, takže jsem si skočila do jezírka poblíž, abych tolik nesmrděla a jen hodně málo chybělo k tomu, aby mne piraně v něm nesežraly. Stihla jsem si všimnout páky, ale jak jí použít, když mne mezitím rozkoušou? Nakonec jsem vyšplhala po stromech nad jezírko a dolů shodila jednoho Dino Saura. A pak zase chrám, to už byla brnkačka, zajezdila

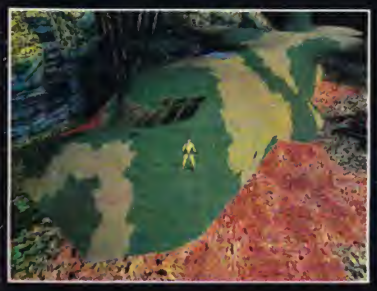


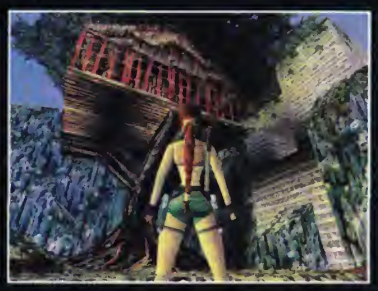


▲ Auvoj jauvajs, do ruky jsi teda neměla.

► Já vím, že jsem si nekoupila lístek, ale ty zase nemáš odznak...

►► Úděsný úděl starých staveb, které nás přežijí.





jsem si konečně na kajaku, jak jsem si už tak dlouhou dobu přála a jenom starej šaman na konci mi dal trochu kapky. Využíval v pořadí už třetí šutr z kosmíru a nebýt mé vrozené mrštnosti a inteligence, určitě by mne dostal. Nakonec se v efektním výbuchu zhroutil sám do sebe a já pokračovala do Nevady.

To jsem si mohla myslet, že v něčem tak velkém nemůžou chybět amíci. Jasně, že si jeden z těch butýrků ulili pro sebe a v jejich supertajném komplexu, kam se prý nikdo nedostane, ho začali zkoumat. Jenže já nejsem nikdo. Trošku jsem se přepočítala, takže mne chytili a zavřeli. Toho bohdá nebude, aby Lara v cele dřepěla, řekla jsem si a utekla. Větrací šachta s hlídacími lasery mne dopravila až na základnu, jenže tam čekaly stráže s pořádně vymakanejma zaměřovačema. Asi zase laser. Beze zbraně se ale moc dělat nedá, takže jsem se raději stále někde plížila a hledala, jak z toho prekéru ven. Nakonec se na mne přeci jen usmálo štěstí a já našla zbraň. To je hned o něco lepší. Během zběsilého úprku, kdy jsem nekoukala nalevo napravo, mne náhoda zavedla do skladu nejmodernějších utajených raket. Jasně, že to všechny okolo naštvalo jako psy. Ale to mne akorát podnítí k lepším výkonům, proto mi nedalo žádnou velkou námahu jim zmizet a nakonec i najít ten poslední, čtvrtý kámen. Musela jsem si ho vzít silou, velitel mi ho jen tak za nic dát nechtěl, tak jsem ho vyměnila za jeho život. Aspoň už mám jistotu, jestli jsou pravda ty báchorky o mimozemšťanech v týhle lokaci. Jediný, co mne opravdu pobavilo na celém tomhle dobrodružství, byl únik v džípu, to byla legrace na druhou, ale skončilo to bohužel dřív než jsem se stačila rozkoukat.

Čtyři kameny jsem měla, tak co proboha dál? Musela jsem ke kořenům, tam kde to všechno začalo. Pořádně jsem se tedy nabalila a hurá do země věčného ledu. Bohužel, přistání se moc nepovedlo a pilot při něm zařval (ne dost silně, aby přežil), ale já stihla vyskočit. Bez vybavení a zásob, ale na to už jsem zvyklá. Přímo přede mnou se tyčil mohutný zamrzlý vrak ledoborce, tam nějaké zásoby najdu, řekla jsem si a vydala se dovnitř. Probloudila a občas s pořádnou dávkou štěstí přežila všechny jeho nástrahy a pokračovala k antarktické chatrči, kde na mne čekal jeden z členů poslední výpravy. Průrvou jsem se spustila do starého města a v kostech cítila, že se konec blíží. Bohužel mi ani nedošlo, jak doslova lze tato slova brát. Ve chvíli, kdy se totiž čtyři kameny umístily na speciální podstavce, vyřítil se ze tmy poslední domorodec. Tedy, že by se mu muselo říkat domorodec, to tedy ne, ale ten dostatečně šílený výraz mluvil za všechno. Já se mu nedivím, mít šest nohou a všechny je koordinovat tak, aby jeden nezakopl, to se z toho taky zblázním. Proti mým zbraním však neměl šanci, a to prosím taky vládl silami nevypočitatelnými. Co bylo dál, si však, s prominutím, nechám pro sebe, protože není radno prozrazovat vše, obzvláště když jde o něco tak mimořádného. Víte, já se po nových stopách chci vydat tentokrát vážně sama a nemám zájem vykecat zase všem ostatním dobrodruhům, kam by se mohli vydat.

Tak to byl autentický záznam rozhovoru, který nám Lara poskytla jakožto „best magu, který jsem viděla" (ironií osudu je, že SCORE je jediný mag o hrách, který kdy viděla...). To bylo asi tak před půl rokem. Její roztrpčení jste mohli sami vypozorovat a redaktor, který s ní ten rozhovor dělal, bohužel touto dobou chodí kanálama, protože jakýmsi nedopatřením byl odprodán firmě CORE, která na jeho motivy dokončila již třetí pokračování kasovního trháku *Tomb Raider*. Ani se mu nedivím, protože být nakopnut takovou sloní nohou, jakou Lara má ve skutečnosti, bez virtuálních příkras, to opravdu nebude nic příjemného. A to prosím ještě nezjistila, jaké nevyvinuté dvojnice se SCORE pokusilo vydávat za její dvojnice. To bude kanálama chodit celá redakce, včetně vydavatele. Ale já jsem v tom nevinně. Jakožto neutrál mám také výsadu to všechno zaznamenat a vysvětlit, protože já nic, já muzikální Lachtan.

Lachtan Kalivoda

score 9/10

Není divu, že když to vyšlo jednou, musí to vyjít i podruhé. Ať už tlačili hráči nebo tlačil marketing fy Eidos, druhý díl spatřil světlo světa velice záhy po prvním a pokoušel se o trošku jiný styl hraní, aby se vlk nažral a koza zůstala celá - rozuměj, aby lidi měli svůj druhý díl a recenzenti nemohli plkat, že to je úplně to samé. Druhý díl je mnohem akčnější než první a nebudu zbytečně pindat, když prozradím, že právě to spoustu hráčů zklamalo. Ale abych byl objektivní, tak velkou spoustu taky potěšilo. Nikdy se nedá zavděčit všem.

ZIMA SOFTWARE
uvádí

detektivně komediální parodii

POLDA

aneb

s poctivostí nejdřív pojdeš

V hlavní roli

Luděk Sobota

dalších více než 30 postav

Jiří Lábus

Petr Nárožný

a další

- velký počet postav
- neobvyklé množství dialogů
- detailní animace
- logické zápletky (žádný systém všechno na všechno)
- propracovaný příběh se svérázným humorem
- SVGA grafika
- 10 hudebních skladeb
- více než 250 kvalitních zvuků

Vydejte se po stopách tajemného únosu v obci Lupany. Máte uniformu i zbraň, nejste zrovna svatoušek, a proto vezměte zákon do vlastních rukou . Od 1.prosince zakoupíte v prodejnách JRC pouze za cenu

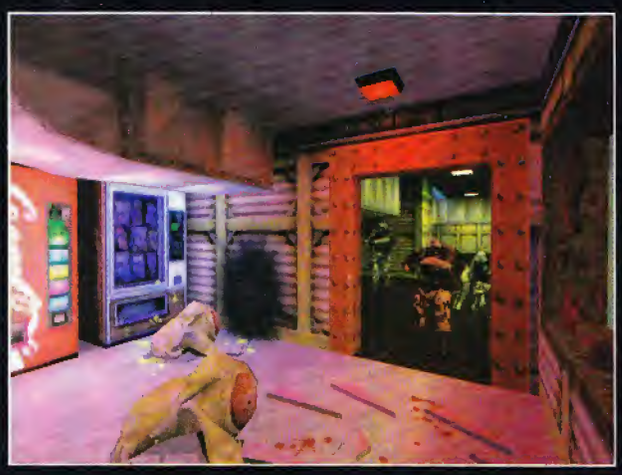
599,- Kč

JRC Sleep team

V České republice vydává ZIMA SOFTWARE. Zásilková služba: 02 - 581 15 98.

Half-Life

Ohromné překvapení - co každý čekal od SINu, co se Monolith snažil protlačit skrz svůj brand *Blood 2* a *Shogo* a GT zamýšlelo s *Dark Vengeance*, to nakonec dokázala všechno smést ze stolu svým fantastickým *Half-Lifem* stará dobrá Sierra!



▲ Sonická písklata útočí tím, že „blijí" zvuk. Občas ze sebe při výkřiku vymáčknou i několik kapek krve. Valve se originálních nápadů prostě nebojí.

► Vědci jsou sice chytří na své vědátorství, ale nikdy, nikdy si nezapamatují, že nemají chodit pod nepezpečně zavěšenými bednami. Tuhle zase jedna na někoho spadla a rozkřápla mu bednu...

K většině 3D střílečeк se dá přistupovat prakticky stejně: popadnout pušku, běžet a kosit. Výjimky jako *Terminator: Future Shock* nebo *System Shock* se dají spočítat na prstech jedné ruky. Jsou to hry, ve kterých se musí nejen střílet, ale i přemýšlet a pozorně sledovat děj. *Half-Life* je plivancem do očí všeho, co tvrdí, že 3D řežba nepotřebuje žádný příběh. Autoři *Half-Lifu*, Valve, zakoupili spolu se Sierrou od id Softu licenci enginu *Quake 2* (nebo engine *Quake 1*, o tom stále ještě kolují dohady), něco času strávili jeho upravováním a celý zbytek svého tvůrčího génia věnovali jen a jen hře samotné - tedy jejímu příběhu, sestavování složitých misí, „výrobě" tun nové grafiky a tisíci a jednomu originálnímu nápadu. Výsledek je fantastický. Do nekonečna hratelný bájný sen každého počítačového hráče: být opravdu TAM, žít život na chvíli TAM, pořádně si užít skutečně TAM, třeba i nechat duši TAM, TAM, ve světě za monitorem.

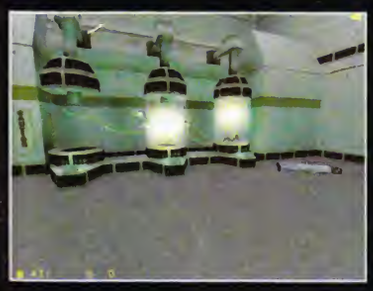
Mé jméno je... a pracuji na super tajném vládním projektu, zahrabán v podzemním bunkru, laboratoři Black Mesa v Novém Mexiku. Pokusy s vysoce nestabilními materiály zde nedávno vyústily ve fantastický vědecký průlom, který spočívá v zakřivení naší dimenze způsobem, že se toto prolne s dimenzí jinou a vznikne Portál, průnikový bod, kde se střetávají dvě reality. Portálová anomálie vzniká ve velice těžce navoditelných, a proto nepříliš stabilních podmínkách, a to jen na velmi krátkou dobu. V posledních týdnech jsme se rozhodli přejít od základních měření fyzikálních hodnot v okolí anomálie k prvnímu vystavování materiálů jejím neprobádaným efektům a k jejich důslednému zkoumání. Snem nás všech je víra, že Portálem, na který jsme po právu hrdi, jednou možná projde i člověk.

Half-Life je frenetická 3D řežba čistokrevného ražení, nezvykle často prokládaná speciálními úkoly a prostorovými rébusy, skrze které se musíte prostřílet a promyslet, abyste pokročili dál. I když chválu tato hra zaslouží z mnoha různých důvodů, přednostní právo na němý úžas jednoznačně má fantastický design úrovní. Ať už se pohybujete v muničních skladech, multisofistikovaných laboratorních komplexech, nádherných exteriérových dálavách, lezete po skalních útesech, plavete v radioaktivní špíně či levitujete v prazvláštních cizích světech, na každém kroku si musíte připomínat, že opravdová REALITA je tam, kde jste se právě pomočili na židli a nikoli TAM, za monitorem, kde se vám to zdá být tak samozřejmě reálné, že začínáte mít problémy s tím, kam vlastně patříte. Je škoda, že všechny helmy simulující virtuální realitu v počítačových hrách zanikly a jejich vývoj prakticky ustal, protože natolik reálné hry, jako je *Half-Life* nebo třeba *Trespasser*, jsou příjemnou zkratkou na psychjatrické oddělení bohnického sanatoria.

Abychom si to řekli rovnou od boku a později se do toho zbytečně nezamotávali skrz nezdravou polemiku a vysvětlování, *Half-Life* je s přehlednou samozřejmostí nejlepší 3D akční řežba tohoto roku a kdo tvrdí něco jiného, je buďto tragický blázen, nebo nás pravověrné chce vytočit z našeho ledového klídku. Nedejme se a věřme!

Jako obvykle zdravím Pepu a procházím Security zónou I. Výtahem sjíždím o pět pater níže do podzemí, zdravím Tondu a procházím do Security zóny II. Dalším přetlakovaným

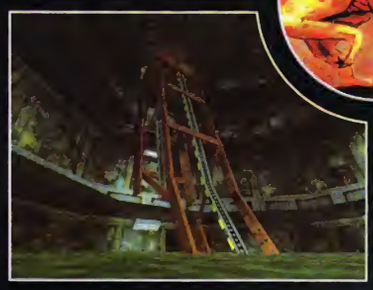
výtahem sjíždím o další tři patra níže, zdravím Pepu a vcházím do Security zóny III. Vyztužené dveře do hlavního technologického komplexu mi otevírá Zdenda pohledem do scanneru oční duhovky, podávám mu žvýkačku a vcházím dovnitř. Poslední titanová vrata jako kráva vedoucí do hlavní laboratoře mi pohledem do dvou retina scanneru otevírá Franta s Lojzou, zdravím je a vcházím do vnitřní svatyně celé této mašinérie. A tady je



můj miláček. Naše brána do jiných světů. Mlčky usedám k počítači a kontroluji neprodyšně uzavření hlavní laboratoře. Za opancéřovaným sklem na mě Lojza kývá, že TO můžu spustit. Civím na SpaceFlexing zařízení a spouštím program na roztažení Portálu. Dneska je takový příjemný den - všechno běží jako po másle.

Zkratka AI patří Artifical Inteligence, tedy v češtině umělé inteligenci. AI je fenomén, kterým se to na stránkách herních časopisů, na všemožných herních www stránkách a v tiskových zprávách mnoha počítačových her v poslední době jen hemží. Až donedávna jsem se takzvané „inteligenci" v počítačových hrách jenom smál, věda, že kromě šachových programů a jiných logických her nemá inteligence virtuálních protihráčů proti lidskému umu a důvtipu pražádnou šanci. Inteligenci houpacích koní, pohánějících se v počítačových hrách, jsem si pracovně nazval UD, tj. Umělá Demence. To nejlepší s čím autoři her zatím přišli, byla zvýšená obtížnost hry, za kterou se údajně mělo skrývat všemocné AI. Nezajímá mě hromada keců o tom, jak programátoři té či oné

firmy údajně trávili bezesné noci děláním nepřátel mazanějšími v té či oné hře, když si na ně potom počkám za rohem nebo je mazaně zaseknu do stěny a ustřelím jim jednou ranou palici (tedy, těm jejich výtvorům, ne těm programátorům - to bych měl opletačky se zákonem). V poslední době se ale situace začíná pozvolna měnit. Zrůdičky v *Unrealu* už byly podstatně šikovnější, i když v mnohých momentech stále ještě podstatně



dementní. Umělou demencí je pochopitelně nakažena také fauna *Half-Lifu*, ale pozor! Někteří nepřátelé nesou určité prvky jakéhosi mírného zmoudření. Uvedu příklad...

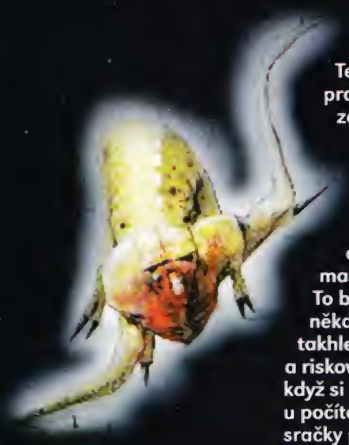
Připadá mi to jako nemístná ironie, ale nečekal jsem, kdo bude naším nejtvrdším protivníkem. Zatím žádný z živočišných druhů, které jsme potkali, nebyl zdaleka tak vynalézavý v principech zabíjení jako samotní LIDÉ! Teď už je nám všem jasné, co se přihodilo. Vláda nasadila do akce speciální jednotky Prioritního umlčení, aby zahladily stopy po všem, co se zde přihodilo. Tedy i po nás. Tito elitní specialisté používají velmi strategický způsob boje. Dorozumívají se krátkovlnými vysílačkami, kterými si udávají polohu nepřátel a sdělují si krátká kódová označení pravděpodobného postupu. Používají vylepšené M16ky se speciálním „štěkacím" tlumicím zařízením, které rozprostírá zvuk palby do místnosti tak, že je téměř nemožné poznat, odkud se střílí. Jejich schopnost využívat terénních prvků k úkrytu, střílet z bezpečných úhlů a bleskurychle měnit pozice ve mně až vyvolává

◄ Tihle vojáci jsou sakra tuzí protivníci. Démoni v Quaku jsou sice efektní zvěřina, ale v Half-Lifu je to mazanost, co určuje tempo.

▼▼ V laboratoři se ději divy. Právě se narodil protáhlý šlem s paznehty, gratulujeme!

uctu k mému rodu. Uctu, jak dokonalí dokážeme být, přijde-li na usmrcování jednoho druhým. Tato úcta ve mně vyvolává vzpomínku na něco železitého, teplou, železitou viskózní kapalinu, která mě hladí na jazyku, když stisknu jeho špičku mezi zuby a zatlačím. Tááák, sss, to je ono! Všechny vás dostanu, bratři moji, všechny vás srazím na kolena, odkud už je jen krok do hlubin pekelných!

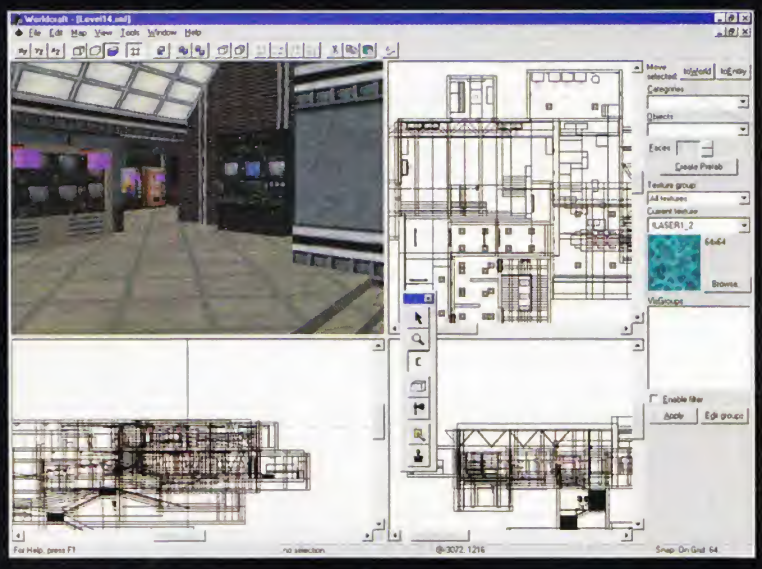
Komunistické heslo „Vstříc lepším zítřkům" je autory 3D střileček vykládáno tak, že se vždy lépe vykročí kupředu, má-li hráč k dispozici fungl nový arzenál originálních smrtících zbraní. Bombomety s laserovým zaměřováním, odpalné miny s vysílačkou, starodávné kolty, rychlopalné „UZIny", tlakované „Gauss" prskavky, kuše s uspávacími šípy, nezemské biozbraně, dokonce i živé štěnice, ženoucí se za teplými cíly a v jejich nepřítomnosti dokonce po vás, to je klasická smečka pohůnků smrti, která se ve vašich rukou sejde v digitální hříčce *Half-Life*. Pravda, je to poněkud drastičtější záležitost nežli oblíbené „ruské budíky" Chobotnice a Potápěči nebo Zajíc sbírá Vlkovi vajíčka, ale pár roztrhaných vnitřností, ohořelých hlav, radioaktivitou spále-



ných torz a rozsekaných údů ještě nikoho nezabilo, že ano? Tedy, 'nezabilo' možná není ten pravý výraz, ale koho kromě cenzorů to vlastně ještě zajímá.

V *Half-Lifu* je tolik smrti, kolik se jen do sedmi set megabitů dat může vejít, a co? Způsobí to snad nějakému teenagerovi předčasnou erekci? Půjde do kuchyně pro sekáček na maso a rozpůlí sestřičce hlavičku? To by musel být tenhle neexistující někdo ale opravdový blázen, aby takhle zbytečně špinil rodičům obývák a riskoval tak pořádný večerní výprask, když si může hezky pěkně sedět v pokoji u počítadla a rozmetávat alieny na sračky pneumatickým laserovým dělem! A navíc je tu hned pětadvacet různých protivníků na zabíjení a někteří z nich nemají s vetřelci nic společného. Kromě několika „druhů" vojáků je zde i několik „druhů" kozatých žen, které můžete porcovat stejně bezbožně jako ostatní pobíhající zvěř na porážku, AI, neAI, stejně nakonec dostanete všechny, od toho je to HRA, ne?

Snůška alienů je opravdu děsivá, ale oproti depresivnímu *Unrealu* spíše vesele inventivní, nežli oděná do roucha tajemna. Zrůdy sající krev, zrůdy močící zelené blesky, hladoví fešáci přilepení na strop, vyplazené jazyky ready něco pěkného ulovit,



► Tenhle obrázek je opravdu ze hry a s těmi helikoptérami budete opravdu muset hrát na honěnou.

▼ Tato příšerka se nezabývá lakováním červenou barvou, jak by se na první pohled zdálo, ale ochutnáváním červených vín. Proto má tak červený sosák.

vytáhnout nahoru, rozmělnit a vyplivnout jen hodinky a gumové spoďáry. Moc mě mrzí, že autoři (nejspíš) z bezpečnostních důvodů pomyslné morální hygieny nerealizovali svoji původní myšlenku „močících démonů" - tedy, původně to mělo být tak, že některé obzvláště divoké stvůry měly zběsile uchcávat krvavou moč na svíjejícího se umírajícího nepřítele (rozumějte - na vás), orgasticky se při tom kroutit a famózním řevem vítat amorální Zubatou, přicházející odseknout padlou duši od těla a poslat do pekel, to všechno samozřejmě viděno klasicky červeně zastřeným, toporným quakovským pohledem smrti. Toto se však, bohužel, nerealizovalo, takže si zvrhlíci budou muset najít jiné odreagování nežli močící démony.

Nechápu, jak mě kdy mohlo zabavit opruzelé vědátorské čučení do statistik a rovnic, když je na světě něco tak krásného jako berserk! Berserk je zvláštní pocit, přicházející při nebo těsně po intimním doteku smrti kombinovaném se zapáleným bojem. Právě před chvílí jsem poprvé v životě opravdový berserk na vlastní kůži zažil - pustili jsme se do sebe, já, tři elitní vládní pohůnci a dva zmutovaní vosovodiči. Tančil jsem rojem kulek, létajících „průnikových vos" a trhavých výbuchů jako čínský bůžek Tiché zbraně a rozséval smrt tak často, jak jsem jí jen dokázal unikat. Všichni zúčastnění chtěli zabít všechny zúčastněné a pravděpodobně proto jsem začal vidět rudě, vyrazil ze sebe jek a trochu horkého spermatu a... všechny jsem zabil! Tedy všechny kromě těch, kteří padli dříve, než jsem se k nim dostal: jeden voják byl vcucnut, stráven a vyvrhnut stropním lovcem a jeden démon přišel k menšímu úrazu tak, že vběhnul na naraficenou proximity-minu. Tu jsem ale nenaraficil já, ale někdo jiný, takže půjdu určitě do nebe, heh!

Valve mají ve znaku chlápka, kterému z levého oka čouhá vodovodní trubka na slzy. Divní, řeknou si ti hloupí, nevypočitatelní, řeknou si ti mazanější. Ač inzerován převážně jen jednoduchým h-a znakem, *Half-Life* je teď v Americe jednoznačně nejočekávanější 3D akce a v momentě, kdy tato

◄ Tenhle budulínek má velkou úchylku na krtky, takže ho zastřelíme.

▼ Až ty žluté čáry zmizí, ta neforemná srečka uprostřed udělá „šťrkgt" a vyplivne laserovou slinu!

recenze vypluje na stánky, budou se již o ní rvát zákazníci na stáncích a každé natržené ucho bude stát za to, protože *Half-Life* fakticky stojí za to. To, že se může pyšnit dynamickými texturami, ze kterých je např. vytvořena „kůže" některých herních postav (tzv. exoskeleton), že předvádí 16-bitové odlesky a light-sourcing, že běží jako blesk v rozlišení 800x600 na Voodoo² a Riva jej zvládá dokonce v jemňoučkém 1024x768, jsou pouze průvodní doplňky ničím nerušeného herního orgasmu, při kterém je vám úplně jedno, jak a na jakém engine tuhle věc kdo stavěl, důležité je, aby vás někdo nerušil, když... ručkujete po lanech zavěšených na skalním útesu, posíláte minu s dálkovou rozbuškou po běžícím pásu, podlaha se vám bortí pod nohama a strop vám padá na hlavu (a to se, mimochodem, děje v jednom kuse), opatrně provádíte stádečko vědců podělaných strachy skrze rotující břity operačních skalpelů, jedete na opancéřovaném vláčku vstříc nepřátelskému ležení, občas vystrčíte hlavu a vyhodíte granát. Ošklivě pokoušete toho, kdo vás bude rušit, když vám mezi nohama přistane nepřátelský granát a okolo uší vám prosviští protitanková střela, jež urazí část stěny kdesi za vámi, když zrovna plavete hluboko v zatopených tunelech, kyslíku ubývá a vy narazíte na zamčené dveře nebo jedete směrem vzhůru omotáni fialovým jazykem (opravdu špatná situace), pobíháte okolo desetimetrového chapadla, trčícího z písku mexické pouště a pokoušíte se vtlačit do nějaké bezpečné skulinky mezi skalisky, sprintujete po ohromné přehradě s bojovou helikoptérou v patách, na poslední chvíli skákajíce do hlubokých vod před jistou smrtí, odpalujete orbitální satelit z přísně střežené vojenské stanice, pomalu se sunete po zledovatělé podlaze mezi smrtícími lasery a prosíte svou ruku, aby neudělala chybu, a nakonec jen tak sedíte s rukama v dlaních a už nemůžete hrát dál, protože už se vám z toho všeho točí hlava, chce se vám na záchod a máte šílený hlad. Stejně ale opět berete do rukou ovládání, protože už jste jen napůl živí. Jste *Half-Life*.

Nikdy bych netušil, jak děsivý konec tohle všechno bude mít. Proč teprve zde, na dalekém cizím světě, hluboko v prostoru ztracené, zelenkavé oaze smrti, nalézám pravdu a nedokážu se jí podívat do očí? Mé smysly jsou zostřené tím, že umírám. Sice jen na chvíli, než se pojem SMYSL vytratí úplně, ale přeci jen stačí vidět svět, byť jen na okamžik, v širších souvislostech. Tyto souvislosti mě však natolik děsí, že je nedokážu ztotožnit s pravdou. Je tohle blackout? Ah... haaaahhh..

Andrej Anastasov

je vám úplně jedno, jak a na jakém engine tuhle věc kdo stavěl, důležité je, aby vás někdo nerušil když... ručkujete po lanech.

score 9/10

konfigurace

Výrobce	Valve
Distributor	Sierra/Bohemia Int.
Systém	Win 95
CPU	P 133 MHz
Paměť	16 MB
Harddisk	MB
Multiplayer	ano, GL, D3D, MMX
3D	ano, 32 hráčů

verdikt

Orgas.

plusy	minusy
• konečně se někdo nevybodl ani na technologii, ani na hru • ultrarealistický pocit z prostředí • ultrarealistický berserk při některých bojích • skvělý zvuk • skeletal animation system	• trochu náročnější na hardware • nejasný cíl některých misí

Blood 2: The Chosen

Další den, další mrtvoly, další důvod, proč je tak krásné žít, la la la. Nemrtvý antihrdina Caleb v pokračování nejbrutálnější a nejkrvavější 3D hry na světě.

plusy	minusy
• dokonalá atmosféra • skvělý voiceover • variabilní zbraně	• rozporuplný multiplayer

konfigurace

Výrobce	Monolith Productions
Distributor	GT Interactive
Systém	Win 95
CPU	166 MHz
Paměť	32 MB
Harddisk	175 MB
Multiplayer	Glide, 3Dfx
3D	2-16

verdikt

Návrat krvavé legendy je hezčí, krvavější, brutálnější, s větším množstvím zbraní, hlášek, prostředí a všeho, co potřebujete k zabíjení.

V PEKLE ŘEKNI, ŽE TĚ POSÍLÁM JÁ. DOSTANEŠ MNOŽSTEVNÍ SLEVU.

Říkej mi Caleb, kámo. Jo, to je moje jméno. Jsem to já. Pravda, masa na těle už mi moc nezbylo, kosti už jsou spíš polámaný a už pár set let jsem vlastně taky po smrti. Ale vždyť to znáš - každý má nějakou tu chybičku. Možná ti vadí ten mrtvolný puch okolo. Ale na to si kamaráde zvykneš jako já. Už je to pár dní, co jsem se prvně zvednul z hrobu a radostně si zamumlal „I live, again". Tehdy jsem měl jenom vidle a na seschlým jazyku chuť zabíjení a krve. A vidíš, kam jsem to dotáh. Zabil

jsem tenkrát šestnáctou inkarnaci Tchernoboga, a to nedokázal jen tak někdo. Víš ty vůbec, kdo je to Tchernobog, ty pískle? Nevíš? Myslel jsem si to. Je to tvoje nejhorší noční můra. Chaos, zkáza a smrt - zkrátka všechno to, co miluju. Jenomže Tchernobog je i moje noční můra. Za to všechno může asi ten kult - Cabal. Organizace, pro kterou jsem dlouho po svojí smrti makal. Užili jsme si, to je pravda. Zabíjení, mučení, obětování, rituály a tak. Zkrátka všechny tyhle výhody fanatický víry, jestli mě chápeš. Ale pak se to nějak zvrtlo. Trochu v tom měla prsty moje stará, dobrá, mrtvá Ofélie. Zkrátka, tenkrát jsem se fakt dožral a s Cabalem i Tchernobogem jsem si to rozdal. Co ti mám povídat. Když jsem tu inkarnaci Tchenoboga zabil, něco do mě tak nějak vlezlo a už se to tam uvnitř usadilo. Kámoši říkají, že jsem teď pohltil nějakou sílu nebo co, že jsem vlastně něco jako poutač dimenzí nebo co. Říkají, že Tchernobog jako bůh chaosu nemůže být úplně zničen, že může být zničena jenom jedna jeho fyzická podoba a jeho síla pak přejde to toho, kdo ho zabil. Prd tomu rozumím. Ale to by mi zase tolik nevadilo.

Moje smrt je teď celkem klidná. Potloukám se tak po městě, většinou nestrkám nos do cizích věcí ani do cizích mozků a když mě to zrovna nepopadne, nepoznal bys ani, co jsem vlastně zač. Ale potíž je pořád s tím Cabalem. To ti je takovej kult, kterej se snaží o výklad mýho starýho známýho a toho času docela mrtvýho Tchernoboga. Před pár roky to byla pohoda. Pár desítek, stovek nebo tisícovek fanatiků, mnichů, netopejrů, ghoulů a dalších votrapů, ale nic víc. Jenže chlapče, i takovej Cabal jde teď s dobou. Vod tý doby, co ho vede tenhlecten Gideon, se činí, jen co je pravda. Už to není pár ušmudlanejch mnichů, co si po večerech obětujou panny doma v komoře a ve volnejch chvílích si o tom vyprávěj s kamarádama. Kdepak. Cabalco už je teď nadnárodní megakorporace a svoje všivý plány na ovládnutí světa a takový ty nesmysle už ani moc neskrejvá. Mají prachy, mají moc, mají všechno. Na co si vzpomeneš - vlastní železnici, továrny, létající pevnosti, jatka, antinemocnice, laboratoře. A dělaj móc divný experimenty. Semo tamo si přitáhnou z jiný dimenze nějakou tu potvoru, co chvíli si zmutujou nějakýho chlápka, co má potom všude takový ty ostny, bodáky, plive cosi a děsně smrdí, že by ses na něj ani neupliv. Taky se jim to občas nepovede, a pak mají sami starosti s tím, kdo si na nich chce smlsnout. Ke všemu mě tenhle Gideon chce bůhvíproč zabít, rozčtvrtit a moje zbytky sežrat a pomazat se mojí krví. Ha, jako kdybych nějakou ještě měl. To prostě vytočí i takovýho kliďase, jako jsem já. Zkrátka, jednou takhle ráno jsem se sebral, a pak se to všechno zase tak nějak semlelo. Skoro jako minule.

ZRANIL JSEM TVOJE CITY?

Pojďme se teď na chvilku rozloučit s naším milým Calebem a podívejme se o kousek zpátky do historie vražedného šílenství a krvavých orgií. Zkrátka zpátky do toho našeho tolik milovaného a oblíbeného vraždění a zabíjení, tam, kde má kořeny Monolith a jejich geniální dítko *Blood*. To bylo tenkrát, když 3D Realms přišli s geniální hrou *Duke Nukem 3D* a svým Build enginem. Licencí tohoto tehdy špičkového herního enginu bylo jako muchomůrek po kyselém dešti. Ty nejslavnější „klony" byly ale jenom dva. Prvním byl ďábelský *Shadow Warrior* také z dílny 3D Realms, samurajský a také přiměřeně krvavý kousek, tím druhým byl samozřejmě *Blood*. Kdyby se kritici a cenzoři *Carmageddonu* namísto vymýšlení zákazů a omezení pro tohle automobilově vraždící šílenství podívali na *Blood*, ztuhla by jim krev v žilách a zapomněli by jistě na všechny svoje cenzor-

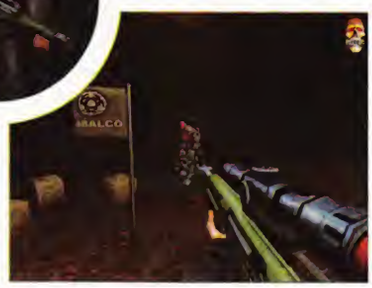
ské choutky. Ve srovnání s *Bloodem* je vlastně i *Carmageddon* takovým šudláním pro dětičky. Proč je *Blood* tak výjimečný, ptáte se teď možná při vzpomínce na desítky a stovky přejetých a do posledního máchnutí stěračů nic netušících chodců? Totálně temný a cynický antihrdina, pochmurné a nezapomenutelné hlášky, pragmatický a jednoznačně pozitivní přístup ke smrti, vynalézavé způsoby zabíjení a v neposlední řadě hlavně geniální a neuvěřitelně originální zbraně. Kolik FPS (First-Person Shooter) her se může pochlubit takovými lahůdkami jako světlice zapalující následně nelidsky řvoucí oběti, voodoo panenka anebo smrťácká hůl?

Ke skvělému pocitu z vraždění nevinných i tak trochu vinných nepřátel přispívá v neposlední řadě také poměrně opomíjená možnost alternativního způsobu použití každé zbraně - v *Bloodu* najde klávesa/tlačítko pro speciální mód střelby bohaté uplatnění, které se pochopitelně kromě druhého dílu objevilo v takové šíři snad jen v *Unrealu*. Díky alternativní střelbě tak můžete světlicí přiležitostně zapalovat zbloudilé duše, ale můžete i vyhřeznout očistný plamen, který pohltí téměř vše. Můžete šimrat nepřátele brokovnicí anebo vypálit smrtící dávku z obou hlavní najednou. Můžete píchat do voodoo panenky a ubírat ždibky životů anebo můžete zakouzlit

mocný „special", který skoncuje se všemi pošetilci ve vašem okolí. Tolik zbraní, tolik nepřátel, tolik možností. Jestliže byl ovšem singleplayer mód v *Bloodu* senzační a hlavně neskutečně zábavný a temně cynicky humorný, potom byl a je multiplayer varianta téhle hry skutečně špičkovou anální orgií pro všechny ty zvrhlé a poloúchylné jedince mezi námi děvčaty. Multiplayer *Bloodu* totiž předvádí skvělou koncepci výborně vymyšlených a hlavně vyvážených zbraní, jednoduché a přitom geniální úrovně stejně jako komplexní levely pro fanjšmekry a v neposlední řadě také sodomizující hlášky z hrdla Jasona Halla (jednoho z čelních představitelů Monolithu), jehož neopakovatelný a dokonale temný „The Voice" dodává *Bloodu* a zejména jeho multiplayeru neuvěřitelnou hloubku skutečně lobotomizujících rozměrů. *Blood* je také jediná multiplayer hra, u které se budete díky hláškám a nepřeberným způsobům smrti smát z plna hrdla anebo přinejmenším uchechtávat i po roce a více každodenního hraní. Věřte mi, že vím, o čem mluvím.

UTOPEN VE VLASTNÍCH ZVRATKÁCH

Jó kámo, už jsem tady zase zpátky. Vrátil jsem se, protože mi to nedá spát v hrobě. Moji kámoši říkali, že jsme ti Vyvolení a že se



musíme postavit zlu. Jako by mně na tom záleželo. Zabíjím lidi pro potěšení a obveselení, žeru jejich srdce, sekám nožem do jejich mrtvol a když mám zvlášť dobrou náladu, ještě jim k tomu zazpívám. Jako bych já měl bojovat proti zlu. Ale budiž, stalo se. Seběhlo se to tak nějak všechno naráz a já jsem vyrazil na cestu. Bylo to snadný, protože přede mnou pořád utíkal ten pacholek Gideon a já věděl, že dokud nebude spolehlivě ještě minimálně jednou, dvakrát pod drnem, nebudu mít na tomhle světě klid. Vyhlásil jsem soukromou krvavou válku koncernu Cabalco a všem jeho přisluhovačům. Bůh ví, že to tak chtěl - ať už je ten Bůh kdokoli a kdekoli. Ale já jsem Caleb a se mnou to ty mrchy lehký nemaj. Když jedu vlakem, nikdo už jím pak nejede, nemluvě o tom, že uvnitř nezůstane nikdo, kdo by pak mohl o té jízdě vyprávět. Miluji totiž krev. Když někoho potkám, taky už s ním po mně nikdo nepromluví. Nikdo živý. Mám rád nářek a vřískání umírajících. Mám rád zbraně, mám rád výbuchy, mám rád oheň a dým, mám rád bourání a ničení. Někdy si jen tak stoupnu, nahodím svůj rotační kulomet a rozstřílím všechno na prach. Někdy z těch krabic, sudů a stolů něco vypadne, někdy se jen tak dívám na ten obraz zkázy a ničení. Mám to rád.

Ale nemám to lehký, jak se zdá. Jo, vůbec to nemám lehký. Cabalco je totiž mocná organizace a postavit se jí není žádná legrace. Těch hajzlů, co musím cestou vodkráglovat, pane jo. Ze začátku se na mě sypou takový slabý mrchy v sáčku s pistolkama nebo s malejma automatama. To nic není a když mám chuť, zkouším na ně svůj zánovní Chosen Knife t. Pohoda. Jenže to není všechno. Pak přijdou vojáci v takovejch divnejch skafandrech s maskama, který čas od času jenom tak vybuchnou pěkně blízko u mě. Mají automaty, M-16ky, Tesly, někdy sniperky, pár jich mělo i Howitzery nebo napalmový děla. Taky jsou tady speciální bossové tady těch vojáčků, jsou silnější, víc vydržej a mívaj ty nejtěžší zbraně. Pak tady jsou taky lidi - civilisti, kterým říkám „povolený ztráty". To jsou takoví chudáčci, který maj tu smůlu, že jsou ve špatnou chvíli na špatným místě. Většinou prosej o život, často utíkaj s rukama nad hlavou a většinou z nich vypadne pěkný šťavnatý srdíčko. Samo, že in memoriam, cha cha. A to jsou zhruba tak všichni, který bych mohl považovat za lidi. To je asi desetina všech těch potvor, na který jsem cestou narazil.

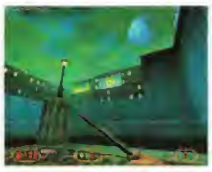
Jak sekám a vraždím desítky těch hlupáčků a postupuji dál po stopách Gideona a jeho nohsledů, narážím na další a další potvůrky, který sem asi nepatřej. Některý z nich mají na hrudním koši nebo na tom, co z něj zbylo, sériový číslo. Je mi jasný, že tyhle potvory patřej mezi Gideonovi miláčky, ale nevím, jestli se mu všechny experimenty povedly tak, jak si představoval. Návod na výrobu takovýho mazlíka je jednoduchý - stačí do něj implantovat nějakýho statnýho parazita, nechat odstát a je to. Mutanti s holema, sekarama a mečema jsou jenom začátek. Pak přijdou obrněný obři s hákama a ostrejma hranama všude, kam se podíváš, co navíc střílej dost nepříjemný napalmový koule. A co teprve lítající kněží s energetickejma holema, levitující démoni, poloneviditelní smrťáci a další bestiální a neuvěřitelně tuhý obludy. Ještě že pro ně mám v zásobě takový lahůdkový pošušňáníčko - je to sladký rozstřelit někoho salvou z brokovnice zblízka a sledovat poletující kusy masa a krev. Baví mě i můj starý dobrý miláček - světlice. Zpívám si „hoř hoř hoř hoř" a dívám se, jak potvory blafají a doutnají. A co teprve voodoo panenka, to je teprve radost pohledět.

Ty si možná myslíš, že jenom tak procházím nějaký ty města a kanály, vraždím

◄ Expediční síla Cabalco neskončí v jiné dimenzi zrovna nejlépe. Potvůrky si smlsnou.

◄◄ Dneska pojedeme po Route 666 rovnou do pekla!

Tabulka zbraní



CHOSEN KNIFE - ordinerení nůž vyvolených je poměrně šikézní - hodí se na párání bezbranných civilistů - kolemjdoucích a na prozkoumávání krabic. V deathmatchi jen pro nejotrlejší - special je jen jiný druh seknutí, žádné házení se nekoná.

BERETTA 92F - slaboučká a přesná pistolka, silnější, když jsou dvě. Special je rychlá, avšak žalostně nepřesná střelba. V single vyměnit co nejdříve, v multiplayeru se nenechte vysmát.

INGRAM MAC-10 - slušná automatická pistole pro začátek hry. Lze sebrat dvě a zvýšit palebný potenciál. Speciální mód je velmi pomalý, ale velmi přesný. Horší průměr a do multiplayeru zbytečné šudlání.

FLARE GUN - oblíbená „hoř hoř hoř hoř" věc se vrací. Lze mít jednu či dvě, special je velký kaboom. Zasažené oběti pitoreskně světélkují, ale umírají velmi pomalu. Spíše podpůrná zbraň, když je nejhůř.

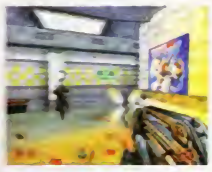
SAWED-OFF SHOTGUN - klasika, co víc říct. I tuhle brokovnici můžete mít ve dvou exemplářích, kdy nahrazuje special - výstřel z obou hlavní. Jeden special zblízka = smrt (v multiplayeru) a velmi dobrá volba.

BMG SNIPER RIFLE - lahůdková ostřelovačská záležitost kalibru kulometu. Přesná, se zaměřovačem a ultra-silná. Sázka na jistotu v singleplayeru a volba pro mistry v deathmatchi. Pomalu reloaduje, mimochodem.

50MM PACK HOWITZER - kapesní dělostřelectvo - projektil nemá trajektorii, ale okamžitě vybuchuje v místě dopadu a rozsévá smrt. V deathmatchi doporučujeme zakázat. Nevýhodou je snad jen malý dostřel.

NAPALM CANNON - starý dobrý „raketomet" se vrátil - tentokrát je sice o trochu pomalejší, ale o to větší je poloměr jeho exploze po dopadu. Hodí se pro čištění temných zákoutí a veselé přestřelky v deathmatchi.

SINGULARITY CANNON - experimentální věc se dvěma módy střelby - v prvním vytváří černou díru vsakující vše, v druhém vytváří totéž centrované na hráče. Veskrze jen na podívání.



M16 ASSAULT RIFLE - silná, dalekonosná a přesná útočná puška. Ve speciálním módu funguje jako vcelku neúčinný granátomet. Průměr jak do single, tak do multiplayeru - velká spotřeba munice.

potvory a vůbec, mám se dobře. Mám se dobře, to je jasný, ale nejsou to zdaleka jenom města a kanály. Ale řeknu ti, všechno je to takový ponurý a temný, že se cejtím jako ryba ve vodě. No vážně - temný zákoutí a uličky zaplivanýho města, muzeum, stoky a kanály, podzemní dráha podobná londýnskýmu metru, starý katedrály, veliký jatka, kde se můžu celý dny ráchat v krvi, fabrika na výrobu nakažlivejch nemocí, obrovská létající osobní-bombardovací vrtulová vzducholoď, hlavní sídlo společnosti Cabalco, vojenský ubikace, laboratoře. A nakonec, a to už jsem vopravdu nakrknutej, i nějaká ta jiná dimenze nebo co. Zajezdím si, zalítám si a zaběhám si, až to není hezký. Ale baví mě to - nemám totiž pocit, že jsem v nějakým zavšiveným umělým světě. Všechno je to tak reálný, zkrátka jako mrtvý. To víš, já už mám nějakou tu smrt za sebou, a tak nemůžu říct jako živý. Ale řek' bych to, to se spolehni.

ORÁLNÍ APOKALYPSA

O tom, že Monolith vyvíjí a v tuhle chvíli už vyvinul svůj vlastní 3D engine, už toho bylo napsáno dost. Lith-Tech patří bezesporu k tomu nejlepšímu na poli 3D a *Blood 2* je toho velmi obstojným důkazem. Oproti trochu rozpačitému *Shogo* není *Bloodu 2* takřka co vytknout. Příběh není nijak rušen zbytečně protáhlými animacemi a stupidními průpovídkami, které zdržují, hra není ani trošku monotónní, prostředí se neustále mění, zbraně jsou opět dokonale vyvážené, navíc s originální změnou v koncepci - zbraní je tentokrát víc než deset, a tak budete muset dát občas některé zbrani vale, abyste uvolnili místo pro další, silnější. Zmizelo také oblíbené combo „Guns Akimbo", a tak můžete u některých druhů zbraní (pistole, automatická pistole, brokovnice, flare) sebrat hned dva kousky najednou a znásobit tak účinek - v takovém případě se ovšem ochudíte o „special", a tak budete muset vážit sílu oproti výkonu a také spotřebě munice. Paráda. Ani technicky není na kostnaté tváři *Bloodu 2* žádné smítko - nenarazíte na odfláknuté textury, celá hra má jednotný ráz a ucelenou grafickou i obsahovou koncepci. Nesrovnatelně dokonalejší jsou potom modely a animace nepřátel, které si dokonce zaslouží svůj vlastní, ničím nerušený odstavec, který následuje coby dup'. Tady.

Jednou z věcí, kterou Lith-tech exceluje je práce s modely a objekty. Do formátu .abc (3D formát Lith-techu) lze importovat modely z programů jako Softimage anebo 3D Studio. Velmi jednoduchým způsobem lze potom editovat a upravovat animace, měnit LOD (Level of Detail objektů) a provádět další kouzla a čáry. Pokud už někdo má peníze na Softimage a stejně jako v případě Monolithu investuje i do technologie Motion Capture (přenášení pohybů „živých" lidí do počítače), může vytvořit skutečně reálné a věrohodné pohyby postav, což se v případě *Bloodu 2* podařilo dokonale i přesto, že řada nepřátel má s lidmi pramálo společného. Animace nepřátel je prostě dokonalá - plynulé a reálné pohyby, rozmanité způsoby smrti včetně rozdílného kácení se, sténání a svíjení se na zemi a opětovného vstávání. Když věnujete chvilku času na sledování pohybu, budete unešeni - pochopíte pak možná, proč hra tak dobře působí. A nejde jen o estetický dojem - často vám zranění nepřítele může zachránit život - zraněný a svíjející se střelec není dobrým protivníkem a když si vyberete správnou zbraň do „chumlu", můžete vyváznout s relativně zdravou kůží i z velmi nebezpečné situace. Na některé speciální bossy, kteří se ovšem v pozdějších úrovních obvykle stanou „commony" platí nejlépe dvouhlavňová brokovnice zblízka - než se stačí vzpamatovat z utržené rány, dostane další a další. Vyzkoušejte, trénujte a dokážete zázraky.

Samozřejmě Lith-tech, to nejsou jenom modely a objekty. Připočítejte ještě velice působivá světla, ďábelské výbuchy a exploze, částicové efekty, kouř, mlhu - stejně jako *Shogo* nabízí i *Blood 2* velmi působivý vizuální zážitek - zejména chcete-li ničit věci a dívat se na exploze, případně na stříkající a cákající krev, odlétající kousky masa a vytřeštěné oční bulvy na vašich podrážkách. Tentokrát žádní Mechové a vojáci v brnění - poctiví lidé v oblecích, náhodní kolemjdoucí a další pastva pro vaše zbraně. Dokázali byste odolat? Všechny úrovně jsou báječně navržené a působí neuvěřitelně atmosféricky a temně. *Blood 2* už není taková legrace, je to spíše temný a černý horor, nejčernější ze všech - a tak to má být. Občas se sice objeví humorné vložky, které rozmělní napětí, ale většinu času jsou to přece jen nervy. Doupě predátora s obrázkem Skaarj (netvor z *Unrealu*) na zdi, narážky na *Sin* nebo *Half-Life* v briefingu před misí, roztomilá hudbička při jízdě výtahem a další rozptýlení včetně několika desítek fórků na plakátech a cedulích (Route 666, nejrůznější nápisy a oznámení).

ANÁLNÍ ŠÍLENSTVÍ

O kvalitách singleplayeru není sporu a chcete-li dobrou zábavu na slušně dlouhou dobu, sáhněte po *Bloodu 2*, který nechává *Sin* daleko za sebou a který dýchá na paty božskému *Half-Life*. Poslední nezodpovězenou otázkou je multiplayer - jedna z nejočekávanějších položek *Bloodu 2*. Bohužel, nutno přiznat, že dojmy z multiplayeru jsou trochu rozporuplné a právě multplayer je důvod, proč hra nedostane ohodnocení 9/10. Multiplayer je totiž velice netradiční. Umožňuje totiž nejenom upravit si vlastnosti svojí postavy (síla, odolnost, rychlost a koncentrace), ale zavádí i jednu nevídanou položku - možnost vybrat si všechny zbraně, které budou v multiplayer hře k dispozici. Hráč má pak všechny zbraně od začátku hry a neztrácí je (!) ani po smrti a jediné, o co se musí starat, jsou náboje - ani ty však po smrti v multiplayeru nezmizí, a tak se může taktika omezit jen na výběr některé velmi silné zbraně, syslení munice a následné anihilování nepřátel. Zbraně nejsou špatné a nabízejí poměrně značnou variabilitu - některé pro deathmatch zakřka nepoužitelné (pistolky, automatické pistole, nepochopitelný bug spray atd.), jiné jsou pak neuvěřitelně silné („instatní gumovátko" Howitzer patří mezi ně). Je tady celkem slušná nabídka deathmatchových arén (kooperativní multiplayer chybí a vyjde později jako datadisk nebo co), z nichž některé (Bodies, Midgard) jsou upravenými verzemi starých dobrých, jiné jsou určeny pro velký počet hráčů, jiné pro „šílenství ve dvou a třech". Multiplayer není veskrze špatný - záleží ale hodně na výchozím nastavení (lze nastavit množství munice, brnění a zdraví v úrovních, interval respawnování, falling damage a další položky) a také na domluvě hráčů co do povolení/zákazu některých ultrasilných zbraní. Zůstaly ale skvělé hlášky (se spoustou nových proměnlivé kvality), spousta krve a mrtvých a umírajících těl. A ještě něco - samozřejmostí už jsou zbraně viditelné přímo na modelu, a ne symbolicky nad hlavou. Ale to už je dnes standard.

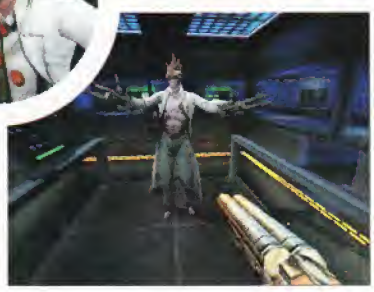
CHCÍPNEŠ POMALOU, HNUSNOU SMRTÍ.

Ahoj, děti. To jsem zase já váš Caleb. Mám pro vás poslední vzkaz. Od Monolithu. Ten vzkaz vlastně není pro vás - je pro všechny ty zasraný odpůrce krvavejch a brutálních her, co by chtěli cenzurovat, omezovat a zakazovat - „Jestli nemáte rádi naše krvavý a násilný hry, vaše věc, můžete si koupit co nejvíc krabic s *Bloodem 2*, rozšlapat je, spálit, zničit. Poskytneme vám množstevní slevy."

Hidden

Pozn. autora: Všechny ne-úplně-politicky-korektní průpovídky a hlášky v této recenzi jsou inspirovány hrou samotnou a jen minimum bylo upraveno pro účely cenzury a autocenzury. Výrazy jako anální madness, orální apokalypsa, topení se ve zvratkách a další lahůdky patří do slovníku hry, o který jsme vás nemohli při vší snaze ošidit. Omluvte nás.

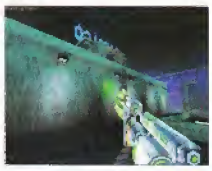
score 8/10



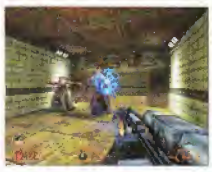
Tabulka zbraní

BUG SPRAY CANISTER - nepochopitelná záležitost, která v jednom módu šplouchá zelenou věc, v druhém ohnivou věc. Slabé, pomalé a veskrze neúčinné. Vyvarujte se za všech okolností.

VULCAN CANNON - tenhle miláček je pro labužníky. Startuje se déle než trabant, ale potom se před hlavní rozpoutá pravé peklo. Munice mizí rychleji než ve Vetřelci a stejně tak nepřátelé, kteří stojí před hlavní.



CABALCO DEATH RAY - další experimentální zbraň umožňující střelbu „za roh" díky odrazům od stěn. Celkem pomalé ve speciálním módu ale velice účinné. Spíše pro singleplayer anebo pro deathmatchové úchyly.



TESLA CANNON - další starý známý - Tesla se prakticky nezměnila. Velmi silné energetické projektily a devastující výbušný special. Jen té munice, kdyby bylo víc a jen kdyby byla o trochu rychlejší.

VOODOO DOLL - panenka v novém kabátě. Vypadá jinak a i když funguje stejně (normal - oslep/uber, special - vygumuj všechno), dobíjí se postupem času. Může být univerzální zbraní.

THE ORB - přísavná koule způsobuje soustavné poškození. Ve speciálním módu ji ovšem lze vystřelit a posléze navádět přímo z jejího pohledu. Velmi roztomilé, byť pro deathmatch nepoužitelné.

LIFE LEECH - nakonec další remake, tentokrát smrtící hole. Zatímco normální mód je jen trochu slabší raketomet, special vytvoří okolo hráče auru, ve které nic nepřežije. V deathmatchi jistý frag, ne-li dva až čtyři.

▲◄ Co všechno dokáže dobře usazený parazit udělat s člověkem.

◄ Není to zrovna Dr.No, ale zabíjí se stejně dobře. Hr na něj!

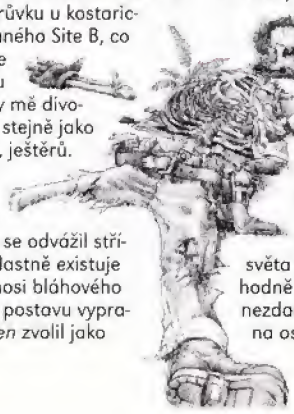
Trespasser

Jmenuji se Eloi a jsem velmi starý. Jestli mě znáte, tak je vám jasné, že sem vůbec nepatřím. Přesto vám teď povím další příběh, který se stal. A ne tak dávno jako ten můj.

Jak už jsem řekl, já do tohoto světa nepatřím. Na svých starých, blanitých křídlech jsem přiletěl ze ztraceného světa, ze Ztraceného ráje, abych tak metaforicky řekl. Jsem totiž jedním z mála, kteří zažili dobu, kdy byli dinosauři a lidé pohromadě, i když to bylo už opravdu hodně dávno. Povím vám příběh ze světa, ve kterém bylo lidem a dinosaurům znovu dáno žít společně, byť na krátkou dobu a ne tak spořádaně jako v mém světě. Měl jsem to štěstí, že jsem mohl z nebeských výšin pozorovat, co všechno se za tu krátkou dobu tam dole, na malém ostrůvku u kostaricького pobřeží, nazvaného Site B, co všechno se tam dole odehrálo. Díky bohu za ta křídla, jinak by mě divoženky určitě ulovily, stejně jako desítky mých přátel, ještěrů. Ale kdo by se odvážil vyzvat mě, pána nebes, byť šedivého a starého. A kdo by se odvážil střílet po někom, kdo vlastně existuje jen ve fantazii jakéhosi bláhového recenzenta, který si postavu vypravěče ze hry *Lost Eden* zvolil jako průvodce po svojí, jinak veskrze nudné, recenzi.

Ale dost bylo naznačování, všechno, co jste měli pochopit, jste už jistě pochopili. Teď jsem zkrátka Eloi a létám si v povětří, abych vám přiblížil, co všechno jsem tady viděl a co všechno uvidíte i vy v případě, že budete číst až do konce a potom se vydáte na výpravu do světa *Trespasseru*. Nejdřív ovšem musím trochu zapátrat ve své paměti, ukryté v mé malé, staré, ale dosud zachovalé mozkovně. Tam někde se krčí vzpomínky na věci ne tak dávno minulé. To se nejprve v jednom z dolů našel komár. Zatvrdlý v pryskyřici. Nejde ani tak o to, jak ošklivou smrtí tenhle dotěrný hmyz sešel z tohoto světa, ale spíše o to, jak dávno se mu to přihodilo. Bylo to bezmála před 65 miliony let, a to je slušné číslo i na takového stařešinu, jakým jsem já. Komáři odjakživa pili krev, v tom se nic nezměnilo. Jediný rozdíl je v tom, že tenkrát nepili krev lidem, ale spíš trochu objemnějším dinosaurům. Jak svým sosáčkem pronikli jejich kůží, o tom se nikdo nezmiňuje. Tak jako tak, tenhle komár putoval i se svým slavným sosáčkem do laboratoří a netrvalo dlouho a krev dinosaurů a jejich DNA vydala svoje svědectví. O pár měsíců později už se na jednom z tropických ostrovů prohánějí desítky a stovky mých soukmenovců - dinosaurů různých druhů, velikostí a žravostí.

Tenhle zábavní projekt, který měl sloužit pro obveselení vás, měkkých a slabých dvounožců, ale neměl moc dlouhého trvání. O jeho konci vyprávěl jeden dokumentární film, nazvaný pateticky Jurassic Park. O pár let později se ale moji bratři vrátili. Na světlo světa i na vaše plátna a obrazovky. To, když se objevil Ztracený svět - druhý ostrov, který sloužil jako líheň pro dinosaury - Site B. Stačilo poslat sem pár zvědavých vědátorů a o trochu víc lovců a dinosauři na Site B znovu ukázali, že před 65 miliony let nebyli pány světa nezaslouženě. Bylo tam taky hodně mrtvých a hodně krve. Po nezdařeném chovu dinosaurů zůstalo na ostrově spousta rozestavěných



a zbouraných domů, po ještě nezdařenějším lovu pak spousta bordelu a také zbraní, kterými si lovci chtěli, většinou dost neúspěšně, zachránit své mrzké životy.

A pak, když plátna kin pohasla a lidé vypnuli svoje videa, znechuceni brakovostí Lost Worldu (jsem Eloi, nejsem filmový recenzent, ale tohle jsem si neodpustil), byl chvíli klid. Ale jenom do doby, než sem spadla ta ženská a začala pobíhat všude okolo, mlátit vším, co našla a střílet všechno, co se hýbalo a část toho, co se nikdy nehýbalo, anebo se už nehýbalo. Tohle je její příběh.

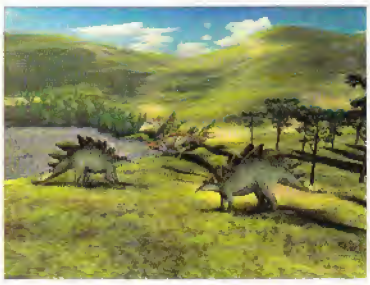
Dostala se sem, když pilot jejího letadla nezvládl řízení a havaroval u břehu

◄ Humwee v lese, kládu si nese...

▼ Zátiší. Zatím - než se ozve řev!

◄◄ Ne všichni dinosauři jdou po vás. Někdy se jenom tak škádlí mezi sebou. Občas i do krve. Většinou. Vždy.

◄ Tyrannosaurus rex je ovšem skutečným králem. Nemáte-li pověstnou pušku rexobijku, utíkejte. Rychle.



Site B. Tolik, chuděra, lpěla na životě, že se pokusila o to, co by každý rozumný člověk vzdal hned na začátku. Možná ale nevěděla, co ji čeká, a tak neudělala to, co by na jejím místě udělala většina z vás - nevystřelila si mozek z hlavy a nezemřela relativně klidnou smrtí - ale vyzbrojena pouze svými slabými pěstičkami se vydala na pouť skrz naskrz ostrovem plným brachiosaurů, stegosaurů, velociraptorů, tyrannosaurů a dalších, neméně strašidelných saurů. Možná to bylo proto, že nevěděla, co ji čeká. Určitě to bylo proto.

Tak třeba ta ruka. Mohli byste si domýšlet, že když takhle ztroskotáte na ostrově u Kostariky a před vámi bude několik set tun poctivého dinosauřího masa, kterým se budete muset prostřílet, budete mít po ruce něco víc než jenom tu ruku. Navíc jenom jednu. Naše hrdinka ale nebyla žádný jednoruký bandita.

Vlastně mám podezření, že měla ještě jednu ruku, ale nebylo jí nikdy dopřáno, aby ji spatřila. O to více však dokázala s tou jednou, která jí zbyla. Mohla s ní volně pohybovat, sbírat věci a házet věci. To umí kde kdo, ale ona tou rukou dokázala ještě otáčet podle všech os, a to tak hbitě, že kdybych nebyl tak starý a k tomu pterodaktyl, určitě by to ve mně vyvolalo nějaké postranní, neřku-li erotické, myšlenky. Jenomže jsem jenom velký prapták, a tak se musím omezit jen na tohle. Možná se teď ptáte, k čemu jí byla tak hbitá ručka. Taky se ptala, než zjistila, jak moc se jí může hodit. K přesouvání beden, k manipulaci s předměty, ke střílení a k přesnému míření některou z desítek zbraní, které ke svému údivu našla. A nebyly to lecjaké zbraně.

Na svých prvních nesmělých krůčcích narazila ta lepá děva na baseballové pálky (vedle ukusování horních polovin těla patří baseball odjakživa k nejmilejším kratochvílím tyrannosaurů), železné armatury, dře-

věná polena, trubky a další náčiní, která by mohla často rozhodnout nejednu potyčku v postranních uličkách vašich velkoměst. Nutno ovšem přiznat, že proti velociraptorům nejsou baseballové pálky příliš účinné. Pak tu ovšem byly ty pistole, pušky, kulomety, poloautomaty a brokovnice - pozůstatky neslavného lovu ještěrů. Válely se jich tam desítky, všechny plné a připravené k použití. Municí ovšem lovci šetřili, a tak nezbývalo než prázdné zbraně odhodit a nahradit za nové. Často to nebylo tak snadné.

Jedna věc, kterou jsem na ní obdivoval, byl ledový klid, který dokázala zachovat i v té nejnebezpečnější situaci. Jako každá lidská žena, byla i tahle pečlivka a uměla si všechno spočítat. Třeba náboje. I když se proti ní hnal se vší silou párek velociraptorů a ona se náboj po náboji blížila prázdnému zásobníku, neustále počítala. Tři (vedle), dva (zásah), jedna (zásah, ale ještě žije), prázdná komora (smrt a load, ale to musí být v závorkách, protože by jinak Eloi přestal ve vyprávění). Byl to zkrátka kliďas. Nerozházelo ji ani to, že mohla mít s sebou pouze dvě zbraně - jednu za pasem nebo na zádech, druhou v ruce. Kdykoli pak chtěla něco sebrat nebo něčím pohnout, musela si uvolnit ruce odhozením zbraně, udělat všechno potřebné, a pak se shánět po své upuštěné pistoli. Ale jak říkám - kliďas.

Ale nemyslete si, že jí šlo jenom o zabíjení. Spíš o přežití. Nemusela zabíjet, stačilo jí, aby proklouzla. Vždyť ani moji přátelé, ještěři, nechtěli vždy zabíjet. Chovali se tak, jak jim příroda poručila. Tolikrát bylo to něžné stvoření svědkem toho, jak dva raptoři roztrhali stegosaura, jak si tyrannosaurus dal další raptory k svačině. Když se jí podařilo proklouznout neslyšně, možná daleko od ještěrů, mohla šetřit munici i životy. Ale i když došlo k setkání na ostří zubů, mohla vyváznout bez střílení, někdy i bez boje. Používala všechno, co jí situace dovolila - někdy zatarasila svým pronásledovatelům cestu, jindy shodila na dotěrného ještěra vrak automobilu. Někdy se rozlícený útočník přehnal kolem, podklouzl a spadl na ostrý předmět, který ukončil jeho život. Často okolo sebe kroužili v rituálním tanci, kdy každý čekal na nepozornost toho druhého. Moji bratři rozhodně nedělali svému druhu ostudu - chovali se skoro tak jako v dobách, kdy vládli tomuto světu.

Ale naše hrdinka se nemusela potýkat jenom s hladovými a často vystrašenými ještěry. Velká část jejího putování byla přehrazena překážkami přírodními i lidskými. Tolikrát jsem ji pozoroval, jak posouvá bedny ve snaze dostat se na výše položená místa. Jak skáče po plošinkách, na které by obyčejný smrtelník stěží vylezl. Jak sestavuje monstrózní konstrukce z krabic místo toho, aby na kopec vylezla po nedalekém svahu. Ale jí to nevadilo - vždyť o to, chovat se normálně na opuštěném ostrově, přece nejde. A nezapomeňte - byla to žena a i ty mají svou, byť nám, pterodaktylům, a vám, mužům, nepochopitelnou, logiku. Po celou dobu jejího putování ji také provázel moudrý a rozvážný hlas lorda Hammonda, strůjce Jurského parku. Ten ji občas poradil, častěji však jen komentoval svoje dílo a svoje dávno zapomenuté úspěchy. Nevím, odkud se ten hlas vzal, ale o tom, že ho slyšela, nemám sebemenších pochyb, protože s ním často rozmlouvala. Někdy to působilo až komicky - slyšet pomalá Hammondova slova a její jízlivé odpovědi ve chvíli, kdy byla pronásledována hejnem hladových raptorů s tyrannosaurem v čele.

Nejsem hoden toho, abych hodnotil věci, které mi nepřísluší. Sám jsem byl stvořen v 3D programu a hlas mi propůjčil obyčejný smrtelník. Jsem patetickým hrdinou Ztraceného ráje a nejsem ten, kdo může soudit jiné příběhy, odehrávající se na tom, čemu vy říkáte počítače, i když s nimi už dávno nepočítáte. Mohu jen opakovat to, co jsem slyšel na adresu *Trespasseru*, a to, co vy rádi označujete jako technické zpracování. Jsem pouhým mrzkým tlumočníkem, ničím víc. Chcete vědět, co jsem zaslechl?

Říkali, že *Trespasser* má nejlepší fyzikální model, který kdy jaká počítačová hra měla. Říkali, že hra jde tak daleko, že každému objektu (bedny, zbraně, dinosauři) přiřazuje přesné vlastnosti, konkrétně tvar, hmotnost a těžiště. Podle toho se také všechny předměty chovají až neskutečně reálně. Říkali, abych zkusil hodit bednu ze schodů, abych zkusil bouchnout do plechovek, abych zkusil hodit kámen do vody. Ale nemůžu - jsem přece pterodaktyl. Říkali také, že hra vypadá výborně. Ale, že je prý náročná. Hardwarově, říkali. Že vypadá lépe v softwarovém módu než akcelerovaná. Že prý má lepší a kvalitnější textury, lepší objekty. Ať prý se podívám na ty stromy, na ty bumpmapy na objektech a na ještěry. Ale, co já vím? Jsem taky objekt? Mám já taky textury? Nejsem náhodou jedna velká textura? Tohle zkrátka nemůžu posoudit.

Některým věcem prostě nerozumím, a tak už raději odletím do svých teplých krajin. Na konec ale ještě něco. Něco, co jsem zaslechl. Něco jako poslední soud, nebo tak. Říkali mi, že se *Trespasser* asi nebude líbit každému. Že to není klasická 3D akce, ale vím já, co je to 3D akce? Že je to hodně o přemýšlení, o procházení obrovského světa deseti velkých levelů, říkali, ale co ví pterodaktylové o levelech? Že se u toho budou bavit ti, kterým není lhostejné technické provedení, modely, inteligence nepřátel a reálnost světa. Že je to v jistém ohledu revoluční hra. Že se o ní bude ještě dlouho mluvit. Říkali toho ještě hodně, ale já už neposlouchal. Divíte se mi? Jsem Eloi a jsem už hodně, hodně starý...

Jan Eisler

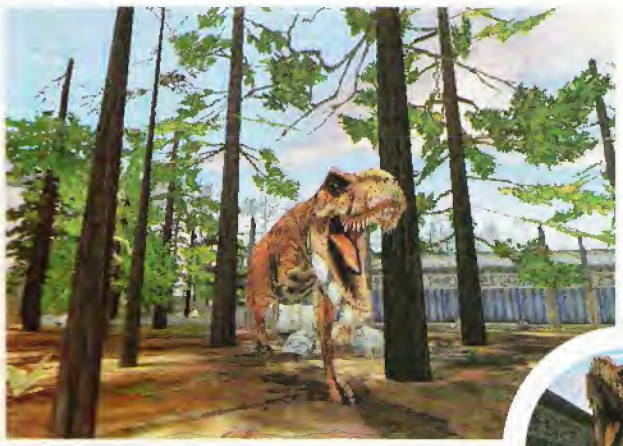
plusy	minusy
• nejdokonalejší fyzikální model • desítky zbraní • skvělá atmosféra	• hardwarové nároky • náročné ovládání • absence inventáře

konfigurace

Výrobce	DreamWorks
Distributor	EA/Bohemia Int.
Systém	Win 95
CPU	166 MHz
Paměť	32 MB
Harddisk	200 MB
Multiplayer	ne
3D	D3D

verdikt

Dokonalý fyzikální model, reálné prostředí, desítky zbraní, skvělá atmosféra a inteligentní nepřátelé. Pro fajnšmekry.



▲ Kolik vteřin vás asi dělí od nechutné smrti v smradlavé tlamě tohoto stroje na zabíjení?

►► Tahle ubohoce má už nejlepší roky života za sebou. Chcete se nastěhovat?

score 8/10

ERICSSON

NOVÉ DATOVÉ VÝROBKY Z DIVIZE MOBILNÍCH TELEFONŮ ERICSSON

Díky svým pokrokovým produktům umožňuje firma Ericsson uživatelům, aby zůstali v kontaktu a produktivní i mimo svou kancelář.

Po propojení svých znalostí a zkušeností z telekomunikací a stále se rozšiřujícího pole datových komunikací představuje firma Ericsson čtyři nové produkty, jež urychlují a usnadňují uživatelům v podnikání práci za pochodu. Novátorské datové produkty od Ericssonu, zahrnují uživatelsky vstřícné funkce a moderní design, poskytují lidem , kteří často cestují, vhodná bezdrátová řešení.

Nové produkty od Ericssonu usnadňují a zlepšují spojení mezi osobním počítačem či přenosným počítačem a mobilním telefonem pomocí rychle se rozvíjející a pokrokové technologie, která optimalizuje použití a šetří drahocenný čas. Ačkoli všechny datové produkty od Ericssonu nabízejí komplexní řešení poskytující možnost „plug and play", každý produkt také uspokojuje individuální potřeby různých uživatelů.

ERICSSON SH 888

Mobilní telefon Ericsson SH 888 je první z nové řady vysoce technizovaných mobilních telefonů budoucnosti. Kombinovaná síla vestavěného modemu na PC kartu tohoto produktu a infračervená spojka, umístěná na telefonu vpravo nahoře, umožňuje bezprostřední přístup k hardwarovému zařízení (PC nebo přenosné počítač, tiskárny) a datovému, faxovému, e-mailovému a SMS zařízení.

SH 888 je také prvním dvoupásmovým GSM mobilním telefonem (GSM Dual Band) od Ericssonu, což znamená, že je schopen poskytnout - tam, kde je tato funkce k dispozici nepřerušený přechod mezi frekvenčním pásmem GSM 900 a GSM 1800, aniž by uživatel musel sám volit frekvenci. Jelikož se GSM začíná na mnoha trzích rapidně rozšiřovat, pomohou dvoupásmové mobilní telefony nebývalým způsobem předcházet přetížení v síti a optimalizovat kapacitu sítě. Tento systém již funguje v řadě evropských velkoměst, například v Londýně nebo v sousední Varšavě.

ERICSSON DI 27 INFRAČERVENÝ MODEM

Firma Ericsson poskytuje svým zákazníkům aktuální informace a udržuje je v kontaktu pomocí jedinečného infračerveného modemu DI 27. DI 27 je kompatibilní se všemi mobilními telefony Ericsson řady 600 a 700, pro sítě GSM řady 900/1800/1900. DI 27 je spolehlivé datové zařízení používající technologii infračerveného paprsku k přenosu dat mezi mobilním telefonem a přenosným počítačem či velkým PDA (kapesním notebookem) vybaveným infračerveným portem.

Rozměry pouhých 23x46x14 mm a hmotností menší než 10 g je výrobek DI 27 nejmenším a nejlehčím kompletně vybaveným datovým zařízením v současnosti na trhu. DI 27 obsahuje Ericsson Mobile Office Suite, což je speciálně navržený software kompatibilní s Windows 95, který podporuje taková nezbytná zařízení, jako je služba textových zpráv a organizátor telefonního seznamu. DI 27 je také kompatibilní s většinou softwarových aplikací Windows 95, čímž uživateli umožňuje používat e-mail, fax, Internet či další komunikační software dle vlastní volby. Vestavěný hardwarový model a použití technologie IrDa dále rozšiřuje kompatibilitu a standardizuje i usnadňuje instalaci na každém PC či PDA.

MOBILNÍ KANCELÁŘ ERICSSON GC 25: PRACUJE KDEKOLI, KDYKOLI

GSM datová karta GC 25 od Ericssonu je prvním produktem svého druhu v nové řadě nabídek pro přenosné počítače. Je ideálním řešením pro zákazníky, kteří potřebují být dostupní a stále efektivní i při cestování. Jakmile se GC 25 připojí do slotu pro PCMCIA karty typu II/III, stává se okamžitě kompletní mobilní kanceláří s faxovými, datovými, SMS i hlasovými možnostmi, včetně adresáře. Produkt GC 25 od Ericssonu je kompatibilní se softwarem Windows 95, pracuje v GSM 900 a má 2W vysílač. S dalším softwarem je GC 25 schopen uživatelům umožnit komunikaci s databází jejich kanceláře, jejich intranetovými či internetovými stránkami a kontrolovat elektronickou poštu. Připojením dodávaných sluchátek může uživatel telefonovat.

ERICSSON MC 16: KOMPLETNÍ MOBILNÍ KOMUNIKACE

Ericsson uvádí na trh výrobek MC 16, nový počítač do dlaně, který poskytuje svobodu komunikovat snadno a efektivně, a to kdekoli a kdykoli si přejete, a vytváří tak univerzální, kompletní řešení pro mobilní komunikace. MC 16 nabízí infračervenou technologii a jedinečný software „My Ericsson Phone", dovolující uživatelům synchronizovat jména a čísla na jejich mobilním telefonu s MC 16 a naopak. MC 16 mimo to nabízí PC synchronizaci, dovolující synchronizovat informace uložené na PC s MC 16 a naopak. Toto umožňuje uživateli i jeho kanceláři být neustále informován o schůzkách nebo cestovním harmonogramu. MC 16 obsahuje tyto možnosti: kompletní mobilní komunikace, elektronická pošta, vylepšený fax, SMS a přístup na internet.

Představením těchto čtyř produktů firma Ericsson demonstruje své pochopení nezbytnosti udržovat krok s touto technologií budoucnosti a svůj závazek poskytovat uživatelsky vstřícné a efektivní datové produkty. Tyto produkty doplňují škálu mobilních telefonů Ericsson, čímž uživatelům pomáhají zůstávat v kontaktu snadno a efektivně.

ERICSSON

score HIT

Populous: The Beginning

Stát se bohem není snadné, zvlášť má-li člověk konkurenci.

Umístíme-li na jednu planetku několik různých národů, je tu vždycky možnost, že se dohodnou a budou žít v míru. Ne však, vládnou-li jim ženy, mocné a mocichtivé šamanky, toužící stát se bohyněmi. Potom musí být válka, musí téct krev, musí umírat válečníci. Zvony budou bít na poplach, domy zmizí v plamenech a vítr rozcupuje cokoli, na co bohyně ukáže prstem. Hory se změní v roviny a z polí se stanou neschůdné stráně. Blesk i hrom, voda i vítr, země i moře budou sloužit té, která bude mít více síly. Jen ta bude mít právo vládnout zemi a jen její lid se na této zemi bude množit a kvést. A jen ona, která zvítězí, bude moci jednou vystoupit na samotný vrchol stromu světa... Ale to uplyne ještě mnoho vody v řekách a mnoho krve nepřátel ztiší žízeň matky Země.

Ovšem, aby bylo možné zvítězit, je třeba mít početný a silný národ. A aby se nevelký kmen rozmnožil, je nutné se o něj dobře starat. Nesamostatné a hloupoučké soukmenovce je potřeba instruovat, co mají dělat, usazené vesničany přeškolovat na bojovníky a na kněze. Zároveň musí šaman pečlivě dbát na množství své magické energie a na to, aby měl k dispozici stále všechna potřebná kouzla. Podobně tomu bylo i v předchozích *Populous*. Možná si na ně ještě pamatujete, i když je to už více než osm let, kdy se objevily na udýchaných 386. Pokud se nemýlím, Bullfrogové tímto titulem v roce 1989 debutovali. Kromě skvělé hry tenkrát vznikl i nový žánr - božská strategie nebo také, s trochou rouhavosti řečeno, simulátor boha. Po *Popolous* vznikla řada dalších, z nejúspěšnějších jmenujme alespoň *Powermonger, Populous 2* a *Civilization*. Nyní je tu tedy již třetí díl. Naštěstí to není jen pouhá předělávka staré hry do efektního 3D kostýmu.

Co se tedy od předchozího (resp. předchozích dvou) dílů změnilo? Z hlediska strategického je podstatné, že hráči byl odňat statut boha. Nyní představuje jen vyvolenou ženu, kouzelnici, šamanku a vůdkyni svého kmene, pro niž je božství vytouženým cílem. To poněkud omezuje hráčovu všemocnost, zejména v prostorovém omezení dosahu kouzel. To však není to nejdůležitější. Změn doznal především charakter hry. Daleko víc než původní *Populous* připomínají *Populous: The Beginning* jinou, novější strategii z dílen Bullfrogu, totiž kontroverzní *Dungeon Keeper*, a to s řadou jeho kladů i záporů. Proč?

Obě hry představují stejný typ, v poslední době populární, strategie, která akcentuje rychlou akci, klade důraz na detaily, roztomilé oživlé prostředí a bezproblémové ovládání. Stejně jako *Dungeon Keeper* i *Populous 3* představují neuvěřitelný svět plný života a spousty fascinujících maličkostí. Přitom ale hráče neláká, aby se do tohoto světa ponořil, spíš mu ho nechává k obdivování. Jednotlivé mise jsou příliš krátké na to, aby se *Populous* staly pro hráče virtuálním domovem. Jsou zábavné a dobře se hrají, ale kvůli válce se sousedním kmenem se nebudete budit ze spaní. I *Populous* patří do kategorie „lehce se naučíš, těžko staneš mistrem". Mnoho věcí zařídí hra sama, ale pakliže přiložíte ruku k dílu, bude akce efektivnější. V pozdějších úrovních je nezbytné mít pod kontrolou prakticky všechny operace - zase totéž jako u *Dungeon Keepera*. Podobné rysy se najdou i mezi technickými parametry, hratelností atd. Pojďme se na ně postupně podívat.

Jedna věc činí *Populous 3* odlišné na první pohled od všech ostatních strategií. Je to tzv. sférické zobrazení. Nevím, kdo z Bullfrogu tuhle věc vymyslel, ale zasloužil by si za ni nějakou cenu nebo minimálně diplom za významnou inovaci v herním byznysu.

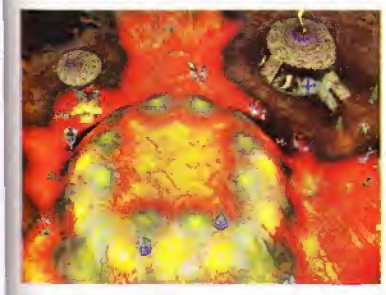
Jde o nápad v principu velmi jednoduchý: mapa herního světa není v rovině, ale je nabalena na kouli o relativně malém průměru. Tím pádem se hraje na jakýchsi malých planetkách. To má mnoho výhod, od vyloženě technických (díky horizontu se nemusí vykreslovat 3D scéna daleko dopředu a hra je tak rychlejší) přes estetické (zajímavě to vypadá) až po strategické (zmizel tzv. „bezpečný roh"; každé místo lze napadnout z kterékoli strany). Je opravdu rozkošné, když si pod sebou točíte zeměkoulí a prohlížíte si hemžení vašich lidiček tam „hluboko dole". Podporuje to mravně zavrženíhodný, leč s ohledem na žánr velmi příhodný, pocit bohorovnosti.

Vzhledem k tomu, že svět pod vámi je plně trojrozměrný, můžete si poletovat nad zemí, jak chcete, točit se o 360° a vůbec si prohlížet své človíčky ze všech možných úhlů. *Populous 3* jsou jednou z těch mála her, u nichž si nemůžete nevšimnout, jak bezchybně je naprogramovaná. I na zastaralém P 166 bez hardwarové 3D podpory (!) běží většinou plynule a v plných detailech, což rozhodně nelze o všech konkurenčních titulech říct. Možná to nějak nepřímo souvisí s rozšířením 3D karet, možná s obrátkami, jaké herní průmysl v posledních letech nabral, že je takových her čím dál tím míň. Bullfrogové se opět vytáhli s dynamickým stínováním. Ačkoli vzhledem k terénním nerovnostem měli tentokrát úkol těžší než v případě *Dungeon Keepera*, všechna světla a stíny vypadají velmi opravdově. Podařilo se jim dokonce vymyslet i nový originální světelný kurzor - když vybíráte postavičky na zemi, ohraničuje je paprsek božského světla z nebes. Zkrátka engine *Populous 3* je neobyčejně efektní a neuvěřitelně rychlý. Kus poctivé práce, jak je u Bullfrogů ostatně zvykem.

▲ Engine hry je báječný, ale při velkém mumraji se začne na pomalejším stroji přeci jen zadýchávat.

◄ Kdyby šlo zajímat nepřátelské stavby, nemuselo by se tolik bořit a na světě by bylo mnohem méně násilí.

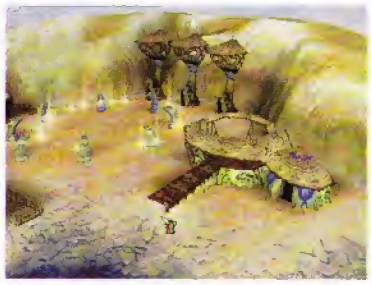
● Boží prst si vybral tebe!



Aby byl stvořen zajímavý svět, nestačí jen dobré podmínky. Je potřeba vymalovat hory a stromy, zalidnit a zabydlet je. *Populous 3* se drží dobré tradice i po téhle stránce. Tak především krajina se kromobyčejně přibližuje realitě, neboť vychází z toho, co je pro přírodu charakteristické - z rozmanitosti. Pobřeží se střídají s náhorními plošinami, malebná údolíčka s pahorkatinami a krátery sopek. Stromů je jen pomálu, ale to vůbec nevadí. Efektní vizuální dojem je možný jen díky již zmiňovanému engine, který si se zobrazením komplikované scény hravě poradí. Naprosto fantastická je možnost měnit krajinu pomocí magie. Nevěřil jsem, že tato vlastnost z původních *Populous* zůstane zachována, *ale stalo se tak. S použitím kouzel lze zved*nout ze země nová skalíska, potopit pobřeží nebo propojit ostrovy - slovem: božská moc.

Tato krajina je zalidněna lidmi. Pokud si jich nevšímáte, jednají ti velcí panáčkové sami, a to docela přirozeně. Většinou jen lelkují, ale je-li někde nějaká práce, pustí se do díla. Porážejí stromy, nosí dřevo, vytyčí kostru budoucí stavby a pokračují, dokud není dílo hotovo. Divocí domorodci zase pobíhají po krajině, trhají plody ze stromů nebo chlemtají vodu z jezer a řek. Hráč skoro nepozná, že nemá co do činění s komplikovanou umělou inteligencí, ale jen jednoduše - na principu několika daných možností a prvku náhody - jednajícími hlupáčky. Mimořádně roztomilými hlupáčky, samozřejmě. K vizuální dokonalosti přispívají i další detaily: animace stavby budov a jejich neustálé automatické vylepšování, pohyb loděk na vodní hladině a balónů v povětří, stromy, které rostou, a stopy, co každá postava zanechává a co časem mizí. A nesmím zapomenout ani na účinky kouzel. Pohled na scénu, kdy se ze země s rachotem začne zvedat magicky přivolaná sopka, aby záhy zničila a spálila všechno kolem, je prostě úchvatný.

Až dosud jsme mohli o *Populous* bez uzardění mluvit v superlativech. Nyní se budeme bavit o strategii a umělé inteligenci. Byl bych nerad nespravedlivý, takže upozorňuji předem, že při hodnocení strategických her kladu důraz na vyváženost systému, možnost



◄▼ Půvabné sférické zobrazení přímo láká k tomu dát život vlastní planetce. Bohužel editor misí se na CD zřejmě nevešel.

▼ Kněz přesvědčuje nepřátelské vojáky o výhodách při přestupu na naši stranu. Nejstarší forma propagandy.

aplikace různých válečných taktik a inteligenci v chování jak u vlastních, tak u cizích bojovníků. V tomto směru představují *Populous* podobné zklamání jako druhdy *Dungeon Keeper*. Není to strategie budovatelská, ale spíš válečná, a to ještě s řadou podstatných chyb. Základní kostra je vymyšlena dobře: nekomplikovaný surovinový management (konečně se k mé velké radosti netěží žádné koření, rapa ani zlato) a jen nezbytné množství typů budov otvírají možnost plně se soustředit na bajavou taktiku. Bohužel, chybí dnes již obvyklá možnost formování skupin, nelze ani nechat automaticky produkovat vojáky určitého typu či nechat sestavavat útvary. Výběr postaviček paprskem z nebes je sice efektní, ale nepříliš přesný, a protože je při útoku vše potřeba udělat velice rychle, jedinou zbývající možností je varianta „ruská fronta" (označit všechny dostupné bojovníky a poslat je na nepřítele). Ca horšího, tato varianta většinou funguje. Počítačový opanent

se obránci automaticky pohybují. Navíc je lze naprogramovat pro jednu další akci a tu posléze vyvolat stiskem jediného tlačítka. Škoda, že autoři tuto možnost nerozvedli dále. Hluboký abdiv si však zaslaužl práce s terénem. Nejenže se do prudkého kopce velice špatně útočí, ale když se ve svahu střetne útočník s rozběhnutým obráncem, skutálí se oba dolů. Dokonce i šamanka, stající na kopci nad vesnicí, může čarovat s daleko větším dosahem, než kdyby se nacházela v údolí. Ta je skvělé, ačkoli právě pastava šamanky jako alter ega hráče nebyla podle mého názoru právě nejšťastnější nápad. Je ta pastava, která narušuje křehkou rovnováhu sil. Bez ní nelze kauzlit a bez kauzel nelze zvítězit. Takže, pokud se hráči podaří zabít šamanku nepřátelského kmene a v zápětí obsadit místo, kde se znovuzrozuje (což nebývá tak těžké), nemá už soupeř pražádnou šanci.

Tím se dostáváme pomalu k magii a čarování. Bylo již řečeno, že na rozdíl od předešlých dílů může hráč sesílat kouzla jen do míst v blízkosti své šamanky. To na důležitosti magie nic nemění, i v třetím dílu zůstává jedním z hlavních pilířů hry. Hráč postupně nabývá 22 různých kouzel, dvě další jsou vyhrazena pouze pro multiplayer mód (armagedon a teleport). Část kouzel je přímo destruktivní, ale k dispazici je i mnoha takových, jejichž strategické využití musíte nejprve objevit. Téměř všechna mají za následek nějakou rozkošně animovanou změnu v herním světě. Stejně jako dřív je ústředním pojmem veškerého čarování mana. Šamanka ji čerpá ze svého lidu; čím více spokojených a oddaných staupenců má, tím rychleji ji doplňuje. Proto je důležité mít v zádech velikou a bohatou vesnici. V takovém případě se zásoby many obnovují prakticky okamžitě, a pokud má vaše šamanka dostatek kuráže, může se vydat na nepřátelské území prakticky sama. Hra se poté mění v akční střílečku, ale kamu to vadí, že? Kromě dobíjecích kauzel jsou i taková, jejichž počet použití je v každé úrovni omezen. Hráč je zpravidla získává jako odměnu za modlení na pasvátných místech, u totemů, menhirů apod.

Cesta k božství není ani krátká, ani snadná. Adeptka musí projít 25 světů v pěti slunečních soustavách a vyhladit všechny konkurenční kmeny. Podstatné je, že vždy začíná jinde, znova a od nuly. Do dalších levelů se nepřenášejí ani nevyužitá kauzla, ani hmotné statky, dokonce si nemůžete přivézt ani nic jako nejoblíbenější příšerku (viz. *Dungeon Keeper*). Ta však neznamená, že vždycky začínáte, lidově řečena, s halým zadkem. Na některých světech na vás mají nachystány speciální úkoly, jako např. zachránit potápějící se vesnici, dosáhnout v časovém limitu nějakého místa apod. Docela vítané zpestření. Začínat pětadvacetkrát úplně stejně by bylo přinejmenším nepříjemné. Jednotlivé mise spolu nejsou nijak provázané, souvisí jen velmi volně, pospojovány ambicí velekněžky dasíci božské aureoly. Milé od autorů je, že stavba postupně těžších a těžších světů je navržena jako jakýsi tutorial. Kouzla i jednotky přibývají postupně v průběhu, takže vždy je dost času na osvojení si strategie a použití té které věci. Předpokládám, že úplně na konci na hráče čeká několik tuhých bitev s použitím veškerých prostředků, ale doznávám upřímně, že jsem *Populous 3* zatím do samého závěru nedohrál.

Důležitou součástí každé strategie je také multiplayer. *Populous 3* lze hrát, jako bezmála každou současnou hru, jak po lokální síti, via modem, tak i přes kabel. Zvláštní volbou je tzv. Multiplayer Matchup. Pod ní se skrývá hra přes internetový server Electronic Arts. Ten bohužel nebyl v době vzniku této recenze ještě v provozu, nicméně autaři se zapřísáhli, že *Populous 3* na něm poběží i při spojení 28,8 jako po másle. Nedivím se, že kladou na multiplayer takový důraz. Od hry více hráčů si slibují překlenutí pocitu jistého stereatypu, který člověk při procházení singlemisí časem pravděpodobně získá. Ono sice postupné uplácení hráče novými kauzly, jednotkami a specialitkami typu „fog of war" (neznámá část herního plánu není zabrazena) funguje, ale nikoli napařád. *Populous 3* mají vyšší životnost než *Dungeon Keeper* spíš díky maličkostem, kterými se problém hratelnosti zaplácá, než díky nějaké radikální změně. Zajímala by mě, jestli je Bullfrog se svým pojetím strategických her už v příštím tisíciletí nebo jestli zaspal dabu. Možné je abojí.

Tomáš Mrkvička

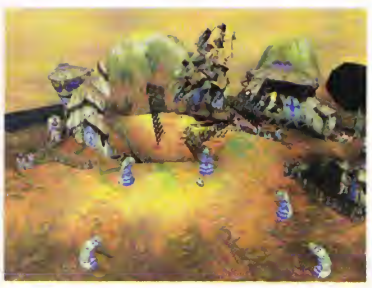
plusy	minusy
• Vynikající rychlý engine, sférické zobrazení a roztomilá grafika. • Perfektní využívání terénu, kouzla.	• Stereotypnost. • Místy nevyváženost, přihloupělá umělá inteligence.

konfigurace

Výrobce	Bullfrog
Distributor	EA/Bohemia Inter.
Systém	Win 95/98
CPU	P 133
Paměť	16 MB
Harddisk	70 MB
Multiplayer	ano, 4 hráči
3D	ano, Direct x 6.0

verdikt

Pokračování kultovní „božské" strategie. Půvabné, zcela v duchu posledních bullfrogovských projektů, o nichž nevím, co si mám myslet.



score 8/10

CHCETE BÝT EXPERTEM?

INZERCE

Pořiďte si Xpert!

„Pařit" hry, poslouchat muziku, nechat se unášet na vlnách internetu. Ale i telefonovat po Internetu, vytvářet si sirealistické adventury a.... někdy se třeba také učit (když už to tedy musí být). To všechno Xpert umí! Co to je? No přeci nové pecko od německé firmy Siemens. A naleznete je v právě otevřeném Computer City na Zličíně nebo v Brně, v Carrefouru v Plzni či v Electrocity CČM. A ta cena!!!!

ZÁBAVA NA PRVNÍM MÍSTĚ

Multimediální počítač Xpert je určen pro „pařany" v jakémkoli věku, proto je jeho ovládání neskonale jednoduché. S počítačem se rychle naučíte zacházet z přiloženého posteru - pár obrázků a je vám vše jasné. Celý počítač je postaven na principu „plug-and-play", tedy zapni a používej a žádné složité konfigurování (nastavování a ladění jednotlivých komponent, aby počítač pěkně šlapal) - díky operačnímu systému Windows 98 se vše důležité nastaví samo. Novinkou je i přítomnost rozhraní USB - to je takový speciální konektor, díky němuž můžete k počítači připojit až 127 periferních zařízení (rozuměj joysticků, reproduktorů, pedálů a volantů, mikrofonů atd.). Super, ne?

POD KAPOTOU SE SKRÝVÁ OHROMNÝ 3D-VÝKON

Počítač Xpert je dodáván ve dvou konfiguracích: s procesorem Intel Celeron s taktem 300 MHz a s 128kB pamětí cache (model 7600C) nebo s výkonnějším procesorem Intel Pentium II s taktem 350 MHz a s 512kB pamětí cache (model 7800). Operační paměť SDRAM u modelu 7600C dosahuje až 256 MB; u modelu 7800 až 384 MB. Důležitý je grafický procesor, který určuje rychlost 3D-obrazu. Díky němu dostávají hry jako např. Quake II, SIN, Shadow Warrior a Duke Nukem 3D (hlavně u modelu 7800) teprve ten správný říz. A co teprve virtuální realita! Xpert je tedy osazen grafickým procesorem 3D AGP ATI Rage IIc se 4MB pamětí na základní desce. Procesor se spolu s grafickou kartou stará o to, aby rozlišení bylo co možná nejvyšší a nejrychlejší a podporuje standard Microsoft Direct 3D.

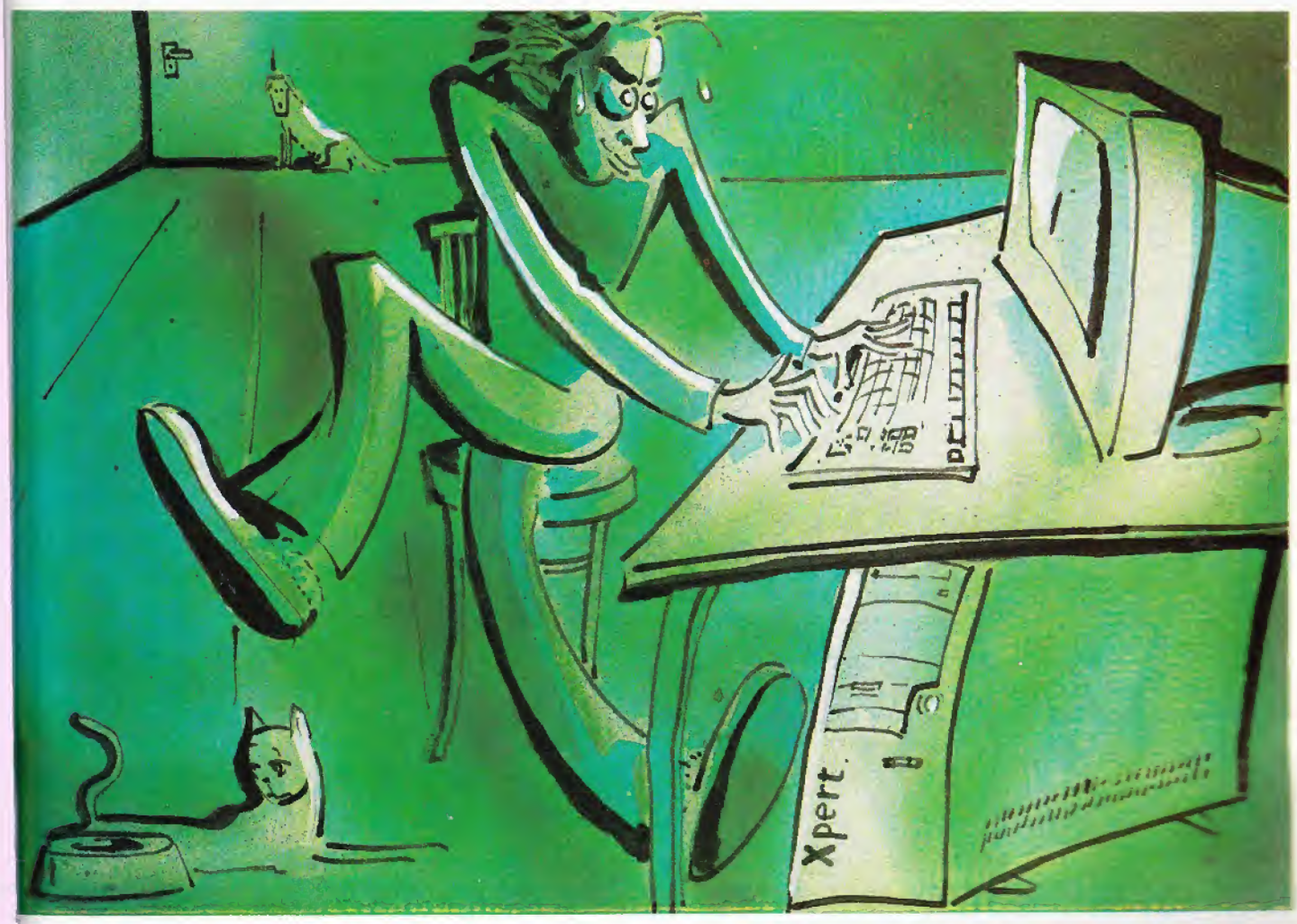
Hry se ovšem neobejdou bez kvalitního zvuku. Proto je v počítačích nainstalována zvuková karta Crystal 4235, která je kompatibilní se standardem SoundBlaster Pro a Windows Sound System. Počítač dále obsahuje 16bitové stereo, 3D-audio a stereo FM synthesizer Yamaha OPL 3.

Multimediální počítače dnes již nemůže být bez mechaniky CD-ROM - v Xpertu je 32rychlostní mechanika CD-ROM.

Součástí standardní výbavy dále je 3,5" 1,44MB disketová mechanika (diskety jsou dnes stále ještě standardním médiem pro malé objemy dat), 3,2GB (u modelu 7600C) a 8,4GB (u modelu 7800) harddisk FAST IDE (s podporou Ultra DMA pro generaci pevných disků ATA-33) - na ten větší se vám tedy vejde až třicet CD-ROMů nebo 16 hodin hudby, myš, klávesnice CZ s klávesami HotKey, řízená nízká spotřeba energie podle standardu EPA (rodiče vás nebudou peskovat, že prohrajete půlku měsíční spotřeby elektrické energie) a předinstalovaný operační systém Windows 98 CZ.

Co se týče monitorů, lze si vybrat mezi 15" (s úhlopříčkou 35 cm) a 17" monitorem (s úhlopříčkou 40 cm). „Patnáctka" pracuje s maximálním rozlišením 1024 x 768 bodů, u „sedmnáctky" tato hodnota dosahuje až 1280 x 1024 bodů. Samozřejmě, čím větší, tím lepší, ale i dražší. Na druhou stranu, investice do většího monitoru je investicí do budoucna - bude déle moderní.

Na počítače se vztahuje roční záruka a tyto stroje jsou plně připraveny na rok 2000. Tak co tomu říkáte?



Test Drive 5

Historická série nás opět nutí k nelidským rychlostem.

▲ Kýžený cíl je už jen pár metrů, dojedu?

► Na sněhu je to katastrofa.

Bývávaly doby, kdy počítače sloužily jen odborníkům. Používaly se na kde co. Výpočty postavení planet, výpočty k fyzikálním a jiným pokusům, zkrátka žádné širší využití, holá matematika, holá věda. Pak přišel ten osudný nápad a někdo naprogramoval první hru. Samo sebou nic složitého, grafika byla tehdy na úrovni nula, a tak tehdejší dungeon vypadal asi tak, že mezi čárami z lomítek, pomlček a podtržítek chodila nula a snažila se zabít všechna X. Životy čerpala ze středníků a dvojtečky byly magie. Nic moc. Ale vývoj šel dál a s nástupem prvních skutečně grafických videokaret se objevily i první hry kreslené. A jsme u jádra věci. Nevím jak vy, ale já osobně si *Test Drive* pamatuji už z dob, kdy doznívaly Herkulesy a objevovaly se první karty CGA a EGA, frajeři měli VGA. Tehdy se objevila celá série her. Něco naprosto nevídaného.

Auta se chovají velmi reálně, snadno jdou do smyku, obzvláště pak ve vyšších rychlostech, o zasněžených kopcích.

Snad nejvíc se mi vryla do paměti firma Accolade, která tehdy vytvořila celou řadu závodivých projektů. Od formulí přes motorky všeho druhu (které dokonce jezdily i z kopce a do kopce) k slavnému *Test Drive*. Od té doby uplynulo mnoho let a čtyři díly. Teď tu máme díl pátý a věřte mi, nikdo se za něj stydět nemusí.

Dost tedy historie, pojďme se podívat, jak si Accolade vedla. Už reklamní slogany napoví, co bude největší devizou nového pokračování. Tvůrci rozhodně nebyli troškaři, a tak se zdvojnásobil počet dostupných aut, a dokonce se ztrojnásobil počet tratí. Na své si přijdou i ti největší labužníci a fajnšmekři na káry všeho druhu. Vedle licencovaných modelů roku 1998, mezi něž patří např. Dodge Viper, Chevrolet Corvette, Aston Martin Vantage, Jaguar XKR, Saleen Mustang nebo Nissan Skyline, tu máme i spoustu superaut minulosti. Namátkou zmiňme alespoň Shelby Cobra z roku 1968, Pontiac GTO z r. 1967, Mustang 428CJ z r. 1968 a několik modelů Chevroletu (1969-1970). Komu by to ještě nestačilo, může se (jak už bývá u podobných her zvykem) těšit na dalších dvanáct aut tajných a některá s rozšířenými vlastnostmi. Celkem se tak dostáváme k neuvěřitelnému číslu 40 aut, která by měla být v *Test Drive 5* k dispozici.

Neměl jsem samozřejmě možnost všechna vyzkoušet, jednak to nebylo možné z časových důvodů, a jednak ta tajná auta získáváte klasicky po několika absolutních vítězstvích v závodech. A to jsem se dostal k obtížnosti.

Právě druhým faktorem, který mi znemožnil spatřit všechny vozy, byla poměrně vysoká obtížnost *Test Drive*. Nevím, jestli to bylo způsobeno mou zhýčkaností z *NFS 3* nebo mým částečně vyviklaným joystickem. Obojí je tak trochu pravda. Jednak má *TD* skutečně vyšší obtížnost, avšak to hlavní

tkví v absenci detailní konfigurace ovládání. Nepodařilo se mi totiž nastavit citlivost joysticku/volantu. Přes všechny ty pokusy o různou kalibraci si nakonec *TD* dělal, co chtěl a auta reagovala i na neskutečně malé pohyby ovladače. A přičtu-li k tomu můj ne zcela OK joy, jehož nepřesnosti doháním právě nastavením nižší citlivosti, výsledek je zde. Samo sebou nechci nějak obhajovat mého vyviklance, ale připadá mi, že toto nastavení bývá dnes v podobných situacích samozřejmostí. Největších úspěchů jsem paradoxně dosáhl při ovládání klávesnicí, ale má to své mouchy. Auta se chovají velmi reálně, snadno jdou do smyku, obzvláště pak ve vyšších rychlostech, a zasněžených kopcích ani nemluvě. Nehledě k tomu není zrovna snadné si vybrat ze zmíněné škály aut. Možností je tolik, že než vyzkoušíte páté auto, zapomenete, jak se chovalo první, pak si vzpomenete, ale nevíte, jaká je devítka atd. A každé auto se skutečně chová radikálně jiným způsobem a zdaleka se nehodí na všechny tratě.

A tak volně přecházíme k dalšímu velkému plus. *Test Drive* umožňuje se prohánět smrt nahánějící rychlostí v nejrůznějších exotických lokalitách po celém světě. Za volantem fajnových aut se tak projedete třebas Moskvou a jejím okolím, spatříte Sydney, Honolulu, Tokyo, ze zemí pak Skotsko, Německo, Austrálii a spoustu dalšího. To všechno z části na klasických silnicích a zčásti na přirozených okruzích. Nic by to vše ale nebylo bez báječné grafiky a smyslu pro detail. Přestože je v některých drobnostech engine o něco méně propracovaný než třebas u příbuzného *NFS 3*, skýtá nádhernou podívanou. Projíždíte jedním městem a krajinou, jiným městem a jinou krajinou. Nejedete-li okruh, neuvidíte nic vícekrát než jednou. Textury se obměňují, silnice se nečekaně vine bujnou přírodou, nenajdete jediné dvě podobné zatáčky. Navíc se trati většinou větví. Je jen na vás, vezmete-li to vpravo po rovnější hrbolatější nebo vlevo po klikatější, ale asfaltové cestě. I oponenti jezdí pokaždé jinak. A jako už v minulých dílech i v pětce vás policajti nenechají ani chvilku na pokoji.

Neustále se za vámi žene nějaké policejní auto a snaží se vás zastavit. Ale kdo by se s nimi zdržoval... Přeci je rychlejší jim ujet! Ale nemyslete si, ono to pro ně není nic příjemného.

A tak pro nenechavce je tu i zajímavá možnost si ve speciálně upravené policejní Corvette zkusit zachytat ty blázny, co jezdí po městě 150 za hodinu. A věřte mi, není to nic snadného. V souvislosti s tím se dostávám k jedné z much u ovládání klávesnicí. Program mi nereagoval na více než dvě stisknuté klávesy. Vzhledem k tomu, že siréna se spouští standardně držením klávesy „h", je to poměrně solidní nevychytanost. Okamžitě si tím zablokujete další klávesy a už například nemůžete při stisknutém plynu zatáčet. Je to sice drobnost, ale u auta dost podstatná. Možností různého druhu závodu však nekončí jen u toho. Standardně je možné jezdit i samostatně na trati pouze na čas a takovou malou přidanou hodnotou je tzv. závodění a la Dragstery. Znáte to, rovná, asi 500 metrů dlouhá dráha a cílem je vyvinout větší rychlost než soupeř a být dříve v cíli. V tom se skýtá nádherný potenciál na testování jednotlivých aut. Prostě si jeho akceleraci a vlastnosti přímo vyzkoušíte a na přibalené grafy se elegantně vykašlete.

V současné době je na trhu jen jediná hra, která se s *Test Drive 5* dá srovnávat a tou je několikrát citovaný *Need for Speed 3*. Kdyby vás někdo posadil před počítač a ukázal vám oba rivaly, aniž by byla šance spatřit intro nebo menu, nepoznáte, o co jde. Obě dvě jsou si podobné jako vejce vejci. Při podrobnějším prozkoumání se sice technicky lépe jeví *Need for Speed*, ale *Test Drive* skýtá mnohem větší možnosti, hráč může do sytosti kombinovat, jezdit si jen tak proti počítači po síti. Rozhodně se *Test Drive* více blíží realitě. Udržet rychle jedoucí auto v zatáčkách tak, aby nešlo do smyku, vyžaduje opravdu tvrdý trénink. Jděte do toho, jen tak vás to nepustí.

Honza Chlebek

score 8/10

plusy	minusy
• hojda rozmanitých tratí a aut • velmi různorodá grfafika	• nepříliš konfigurovatelné ovládání • drobné nedostatky v enginu

Textury se obměňují, silnice se nečekaně vine bujnou přírodou, nenajdete jediné dvě podobné zatáčky.

konfigurace	
Výrobce	Accolade
Distributor	Pitbull Synd./B. Inter.
Systém	Win95
CPU	P166
Paměť	32MB RAM
Harddisk	120 MB
Multiplayer	ano
3D	ano, glide

verdikt

Test Drive 5 nenatropil ani za mák ostudy, ba naopak!

▲◄ Ve městě jsou krásné rovinky...

▲▲◄ ... ale i nerovinky.

▲▲ Tady jet rychle, tak je koupel jasná.

▲ Jízda za děště.

DEMO NA TOMTO CD

Enemy Infestation

V kolonistech se vaří krev, ve vetřelcích kyselina. Berte vidle, spreje na vlasy, laserová děla a hrrr na ně!

Neznámé, nepříliš inzerované věci mají tu moc, že buď příjemně překvapí, nebo nepříjemně nepřekvapí. Chci říci, že většina neznámých kousků stojí v poslední době spíš za starou belu, protože všechno, co za něco stojí, někdo většinou okamžitě sežere. O to větší je pak překvapení, když se z ničeho nic objeví něco opravdu dobrého a celkově dobře zpracovaného, po čem hrábne jedině někdo tak maličký jako například Panasonic. Tedy, on ten Panasonic zase tak malý není, vlastně je to dost schopné zvíře, ale na poli her je nováček a nečekal bych, že hned zkraje přijde s takovou hrou jako hrom!

plusy	minusy
• skvělý tutorial, grafika a zvuk • reálný pocit „vetřeleckého zamoření"	• chaotické souboje • podobné úrovně

Výborně odvedená programátorská práce vypucovala *Enemy Infestation* ke slastné bezchybnosti a technické dokonalosti.

Enemy Infestation je drsný hon na alieny, popřípadě, pokud se to vymkne z rukou, hon na lidi. Vaším úkolem je zpravidla dobývat zpět vetřelci napadené neboli „infestované", vesmírné báze. K dispozici máte vždy něco zkušených bojovníků a několik vědátorských holých zadků, kteří sice zmizí ve vetřelčí tlamě natotata, ale pokud se jim podaří přežít, vymyslí vám lepší zbraně, zahojí vaše raněné, opraví rozbitá mechanická zařízení a třeba i odlehčí vaší milostné touze. Každá jedna infestovaná (tj. zamořená, zaalienovaná, „bugy" napadená) úroveň se jeví jako jeden kompaktní celek, kompletně vybavený přetlakovými komorami, řídícími centry, skladišti, výtahy, kajutami (spapané) posádky, kantýnami... Dokonce narazíte i na vegetací bující BIO parky zajišťující kyslík, herny počítačových her, zakrvácená WC a majestátně vybavené knihovny - to vše bylo vybudováno jako nesmělé oázy života, které rozpínající se lidstvo rozsévá jako semínka do vzdálených planetárních systémů. Místa, do kterých přicházíte vy, však nejsou plná života, ale hnilobně čpí nedávnou smrtí a siřičným pachem nenáviděných alienů neboli „bugů", které je vaším úkolem spálit, rozstřílet, rozsekat, vyhřeznout, anihilovat nebo (a to dost často) prostě v čirém zoufalství jen ubít holýma rukama, dojdou-li náboje a poztrácí-li se příruční zbraně. Čirá důvěryhodnost rasisticky dokonalého protivetřelčího nasazení předvedeného v této hře vás občas donutí zapřemýšlet, zda se snad z babičky některého z autorů jednou v pátek třináctého nevylíhl vetřelec, nesežral mu rodiče a snoubenku a nevyvolal v něm posedlost vytrénovat lidstvo proti nebezpečí vpádu z kosmu. My, herní maniaci, dřepíce u našich svítících beden, jsme tedy první linie obránců matičky Země, takže neztrácejme čas a hurá na ně, hanebné potvory slizké!

Enemy Infestation je atypická realtimová strategie. Takový trochu jiný *Starcraft*, ve kterém neovládáte hejna futuristických vozítek, robotů a raketek, ale nepočetnou četu krví cejchovaných výsadkářů a vojenských specialistů. Tradičně si můžete „nakliknout" buď jednoho, nebo větší počet svých lidí (tažením kurzoru) a zadat mu (jim) libovolný příkaz. Na rozdíl od ustavičného vyrábění a vylepšování jednotek, jak je tomu v ostatních realtimovkách, se tato hra soustředí na starost o přežití a vyzbrojování vašich několika hrdinů. Boje probíhají v reálném čase typickým „ukazováním" myší na nepřítele a napjatým sledováním, jak střety dopadnou. Tedy samozřejmě, že to není až takhle jednoduché, to by bylo

konfigurace

Výrobce	Clockworks Entert.
Distributor	Ripcord/Panasonic
Systém	Win 95
CPU	P 200 MHz
Paměť	32 MB
Harddisk	20 MB
Multiplayer	ano
3D	ne

verdikt

Chceš si upéct vetřelce? Zapomeň na Ripleyovou a začni Enemy Festit!

na světě příliš hezky a náš pařanský národ by byl chudší o jednu poctivě zmáknutou pařbu. *Enemy Infestation* nabízí mnohem více ve smyslu strategického promýšlení boje, managementu zbraní a munice a v dalších, pro realtimové strategie nepříliš běžných věcech. Tak třeba zbraně: v každé úrovni se setkáte s novou mutací vetřelců. Každá mutace je imunní, nebo naopak podléhá určitému typu zbraní. Zbraň, která se již jednou osvědčila, může v příští misi znamenat zkázu. Například laserové dělo může jeden typ vetřelce rozkrájet na žlutavou sračku a druhý typ pouze rozpůlit ve dví a rozmnožit! Sprej na vlasy (originální to zbraň) může některým vetřelcům přivodit mírné lechtání v nose, zatímco jiné na místě stáhne z kůže. Dobře namířená svářečka může některé vetřelce zmenšit na

maličké, rozdupnutelné tvorečky, ale jiné naopak třikrát zvětšit! Hmatatelně rafinovaně je vyřešen muniční systém. Tento systém je založen na tom, že munice v jednom kuse dochází a vašim vojákům pak nezbývá, nežli pajtlovat alieny holýma rukama, popřípadě sekáčky na maso a jinými lechtadly. Vaše zbraně se buď samy dobíjí časem, či je třeba chodit je doplňovat k různým strojkům, případně jsou nedonabitelné. V každé misi začínáte se standardním výsadkářským vybavením, které se brzy ukáže být nepoužitelné, takže dalších několik desítek minut strávíte prolézáním báze, pokoušejíce se nalézt nějaké pěkné nové zbraně a zkoušet jejich efekt na zatoulaných malých aliencích. Hlavně potichu, aby se nevzbudila matka!

mohou být rozesílány k vyšpehování situace. Všechny tyto věci ústí ve svém výsledku do dosti mazaného, udatného klání o přežití. Menší brzdou je nepřehlednost boje a dost drastická obtížnost, spojená hlavně s enormní žravostí vetřelčích

Enemy Infestation je atypická realtimová strategie. Takový trochu jiný Starcraft, ve kterém ovládáte početnou četu krvi cejchovaných výsadkářů a vojenských specialistů.

Vetřelci žijí stejně jako vy a čas pracuje stejně pro vás jako pro ně. Jejich vývojový cyklus je takový, že matka vytlačí pár vajíček, ze kterých se vylíhnou mrňata. Z mrňat se časem vyklubou bojovníci, z bojovníků děsové a z děsů (v pozdějších misích) ještě horší zrůdy. Skvěle zvládnutý systém umírání a „managementu mrtvol" dává celé hře nový rozměr v tom, že každý padlý voják má ještě jednu šanci - pokud jej včas odtáhnete do lékařské jednotky, je po chvíli opět „recyklován" a je zase váš. Pokud je ponechán svému osudu, zemře; pokud jej odtáhnou vetřelci, zakuklí se a čeká vás nový protivník. To samé platí o mrtvých vetřelcích. Mrtvý vetřelec, dobrý vetřelec, ale pozor! Nesmíte ostatní vetřelce nechat, aby jej našli a odtáhli k matce, která ho opět recykluje do boje! Své vojáky můžete oblékat do různých skafandrů, vynalézat jim lepší zbraně, vylepšovat střelivo, vaši vědci mohou analyzovat vzorky vetřelců a různě modifikovat vaši výbavu. Kuchaři mohou připravovat infikované návnady, speciální létající kamery matek a s tuhými časovými limity, které se sem tam k mé nespokojenosti v některých misích objevují.

Skvělý bojový trenažér vás rychle uvede do pravidel hry. Výborně odvedená programátorská práce vypucovala *Enemy Infestation* ke slastné bezchybnosti a technické dokonalosti. Nádherně ručně vykreslená, mnohdy animovaná, grafika si v ničem nezadá se *Sanitariem* (kterému se maličko podobá) a ozvučení plné vzrušených komentářů a dialogů se rovněž pohoupává nad hladinou průměru a já se proto ptám: „Najde se v této zemi nějaký distributor, který umožní nadrženým čtenářům SCORE tuto hru získat legální cestou?" Halóóó, je tam venku někdo s velkou peněženkou a velkým srdcem, komu vetřelci sežrali babičku a on teď pomůže lidstvu přežít? Pokud ano, tak už nás netrapte a sem s tím, i když pravděpodobnost, že se tak stane, nechť si naši drazí čtenáři odhadnou sami...

Andrej Anastasov

score 8/10

score HIT

▲◄ Pohoda po šíleném boji se sestává z ohledávání padlých a sbírání poházených zbraní a munice. Saving Private Cryo.

▼ Již samotná výcviková báze, kde se učíte nepropálit si laserem díru do kalhot, je výborně zpracovaná a skrývá nejedno překvapení...

DEMO NA TOMTO CD

Settlers 3

Starodávné rčení „neser bohy" z trochu netradičního úhlu pohledu v nejnovější strategii z dílny Blue Byte.

Němci, Němci, co nám to děláte. Pohraničí jste nám zabrali, Evropu jste nám poničili a pořád byste chtěli rušit nějaké dekrety. A jako by těch vašich imperialistických a dobyvatelských ambicí nebylo málo, hrnete na nás další a další strategie. Nestačí vám patlat se v nedávné historii (*History Line 1914-1918*), nestačí vám lítat na emzácké planety a válčit proti všem *(Battle Isle)* anebo masit alieny *(Incubation)*. To ne, vy musíte ještě dál do historie naší vlastní planety, babrat se s nějakými mrzskými kolonisty, osidlovat, stavět a zase a zase válčit. A ještě ke všemu už potřetí. Že toho nemáte dost. Jenomže máte zkrátka kliku - všechny ty hry, co na svém kontě máte, a že už jich je požehnaně, jsou zkrátka skvělé. Originální, výborně vypadají a skvěle se hrají. A to je o důvod víc, proč vám to všechno, tak nějak v rámci dobrých sousedských vztahů, odpustit.

plusy	minusy
• fantastická grafika • originální nápady • vysoká hratelnost	• uhmm, ví někdo?

Jenom stavěním a těžením ale nezvítězíte - důležitá je taky expanze.

konfigurace	
Výrobce	Blue Byte
Distributor	Blue Byte/Bohemia I.
Systém	Win 95
CPU	100 MHz
Paměť	32 MB
Harddisk	250 MB
Multiplayer	ne
3D	2-8

verdikt

Brilantní strategie od mistrů v oboru, která znovu redefinuje svou vlastní kategorii her. Bravo!

Je to tak, už třetí pokračování fenomenální strategie *Settlers* už je konečně na světě. Radovat se mohou nejenom ti, kteří si už dvakrát piplali svoje lidičky v minulých dílech, ale i všichni, kteří mají rádi kvalitní realtime strategie, i když ne ty bojové „Dunovské", ale spíše ty „Settlerovské", protože to byly právě *Settlers*, které kdysi dávno, na dnes už zaprášených Amigách, vymezily nový žánr počítačových her. *Settlers 3* ale nejsou žádnou nastavovanou kaší a snahou ždímat peníze, ale originální a skvělou hrou.

Ten perex o bozích (slabší povahy jistě omluví jeho obhroublost, ale soudě podle slovníku špiček naší politické reprezentace se vulgarismy stávají v zemi pomalu ale jistě normou) není vůbec zavádějící. V *Settlers 3* jde totiž právě o bohy a jejich neduhy. Jupiter coby římský bůh, Horus coby hlava Egypta a Ch'ih-Yu jako nejvyšší autorita Asie v nebi nezřízeně chlastají, žerou a užívají si. Jenomže ani bohové nejsou nepostižitelní, a tak se ten Nejvyšší rozhodl učinit tomu běsnění přítrž - vyslal tyhle „menší" bůžky na Zem s jediným úkolem - vybrat nejlepšího zástupce jejich svěřené rasy a s ním dokázat, že je to právě římsky/egyptský/asijský bůh, který si může bezstarostně užívat. Zkouška to je vpravdě ohněm - váš svěřený národ se bude potýkat nejenom s ne vždy vyhovujícími přírodními podmínkami, ale také s nepřáteli, kteří nikdy nespí.

Takže tentokrát už potřetí na vás čekají malí lidičkové, nosiči, kopáči, stavitelé, geologové, průzkumníci, dřevorubci, farmáři, řezníci, pekaři, nástrojáři, hornici, metalurgisté, vojáci a další kolonisté - osidlovatelé. O osídlování a zabydlování totiž *Settlers 3* jsou. A nejen o tom.

Nejprve se podíváme na základní principy a mechanismy hry - ačkoli jsou tyhle věci známé drtivé většině z vás, budeme je potřebovat pro další výklad. Jak už bylo řečeno, v *Settlers* jde o kolonizování území. Každá úroveň (*Settlers 3* nabízejí vedle multiplayeru a jednotlivých scénářů tři oddělená tažení) začíná s hrstkou kolonistů a hromádkou základních zásob do začátku. S tím musíte vybudovat fungující a hlavně soběstačnou kolonii, dostatečně expandovat a ještě se stihnout ubránit případným nájezdům.

Abyste mohli vůbec stavět, potřebujete zajistit zdroje surovin - na dřevo stačí dřevorubec s přilehlou pilou a lesníkem sázejícím stromy k tomu, kameny pak obstará kameník. Vaší další starostí bude těžba surovin a jejich zpracování - doly na zlato, železo a uhlí, u zlata a železa ještě příslušné metalurtické dílny, které z rudy udělají zpracovatelný kov. Následuje dílna na nástroje a na zbraně a průmysl máte

► **Námořnictvo nikdy nepodceňujte!**

▼ **Armáda je vyzbrojena a připravena k útoku. Nebo obraně?**

v kapse. Význam zbraní je jednoznačný, nástroje ovšem taky nelze zanedbávat - pro většinu povolání budete potřebovat nějaké ty kosy, sekery, pily a podobně. V rozporu s příslovím o kuřeti, které zadarmo nehrabe, pracuje většina vašich kolonistů gratis, ovšem nevyhnete se krmení. Tedy - nasycování horníků, abychom byli přesní. Jsou to právě horníci a nikdo jiný, kdo potřebuje vydatně jíst. Abyste zajistili plynulou těžbu v dolech, musíte chca nechca začít s další oblastí, a tou je potravinářství. Co sem patří? Triviální rybaření, obilné farmy, mlýn, pekárna, prasečí farmy, jatka a studna na pitnou vodu. Když postavíte tohle všechno, budete mít fungující řetězec, na jehož konci budou ryby, chléb a maso. Pak už stačí jen zajistit dostatečně rychlou distribuci všeho na místo určení a všichni jsou spokojeni.

Důležitým prvkem hry je samozřejmě distribuce surovin a konečných produktů - tady došlo k podstatným změnám a dlužno přiznat, že výrazně k lepšímu. Aby vaše osada fungovala bezchybně, je třeba zajistit dobrou přístupnost - hlavně stavěním klíčových budov co nejblíže u sebe anebo co nejblíže zdroje surovin. Vynikajícím nápadem je tady možnost zvolit pro každou budovu „pracovní plochu" - dřevorubce můžete poslat do vzdálenějšího lesa a vykácet si tak prostor pro další budovy, farmář může sázet svoje políčka kamkoli na volnou půdu do blízkosti farmy atd. Tak můžete jednoduše maximalizovat efektivnost každé budovy. Pokud jde o transport surovin a zboží, budete potřebovat dostatek „nosičů" - volných přenášašků, kteří nosí to, co je potřeba tam, kam je potřeba podle toho, jak nastavíte distribuční preference (můžete klasicky nastavovat priority co do druhu zboží a můžete také vybírat, která budova dostane jaký podíl z celkového objemu). Vyplatí se také vybudovat si skladiště, ve kterých se budou shromažďovat zásoby - i tady si můžete nastavit, které zboží poputuje do skladiště a které zůstane přímo u „výrobce". A ještě jedna zásadní novinka - tentokrát už si nemusíte dělat starosti se stavěním cest a plánováním města - cesty se tentokrát staví automaticky tak, jak

je potřeba, přičemž ovšem nikomu nedělá potíže chodit i mimo vyznačené komunikace. To je rozhodně realističtější a také mnohem příjemnější alternativa přelidněným ulicím a krkolomným křižovatkám.

Jenom stavěním a těžením ale nezvítězíte - důležitá je taky expanze. Stejně jako v předešlých dílech je i tady rozpínání vašeho impéria zajištěno prostřednictvím vojenských věží. Do nich musíte umístit minimální vojenskou posádku, čímž zpřístupníte okolí věže vašim stavbám i těžbě. *Settlers 3* naštěstí nekladou příliš velký důraz na válečnou strategii, a tak jsou tady jen tři druhy jednotek (lučištníci, kopiníci a rytíři) a boje jsou v zásadě jenom o dobývání nepřátelských věží. Vyzbrojování armády také není nijak náročné - stačí mít dostatek zbraní daného druhu a je to. Speciální polovojenskou jednotkou jsou také špióni neviditelní pro nepřátelské jenotky vyjma vojáků, kteří se mohou víceméně nerušeně procházet po cizím území a podávat zprávy o rozmístění staveb a jednotek. K odhalování nepřátelských špiónů se potom hodí možnost patrolování vlastních jednotek - podobně jako v „lepších" RTS můžete i v *Settlers 3* stanovit pro svoje jednotky waypointy, po kterých budou chodit dokola a neutralizovat případné vetřelce. Další polovojenskou jednotkou jsou kněží - další novinka do světa *Settlers*. Místní

▲ Na styčné hranici dvou území to vře. Kdo zaútočí první?

◄ Jak se vám líbí tahle pyramidka?

kněží mají ale mnohem větší kapacitu než ti známí třeba z *Age of Empires* a jejich kouzla se liší ještě podle rasy, kterou zastupují. Vedle různých posilovacích a oslabovacích bojových kouzel, konvertování barbarských jednotek patří do jejich výbavy třeba úprava zemského povrchu (jakési starověké terraformování), přeměna železa ve zlato, kamene na železo, urychlování růstu plodin, lesní požáry, náhodné dary z nebe a další a další zázraky.

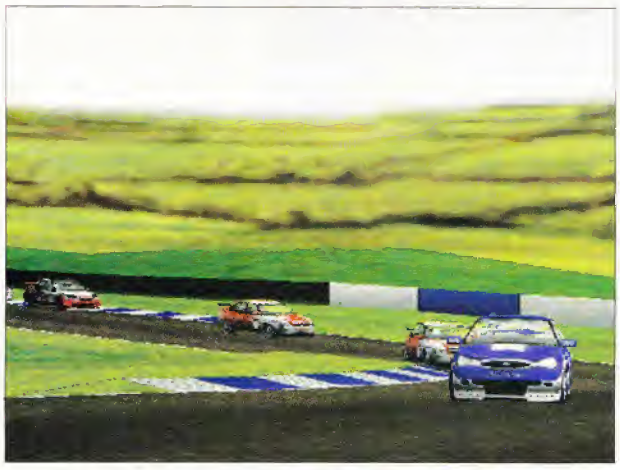
O *Settlers 3* by se daly psát romány. Je toho hodně, co jsme vynechali a na co nezbylo míst - staveb ve hře je pochopitelně mnohem více, nemluvili jsme o vojenské technice, katapultech, balistách a kanónech, nepopsali jsme všechny mechanismy. Ani to není v lidských silách - *Settlers 3* je hra tak obsáhlá, že popisování všeho by se rovnalo vytváření vlastního manuálu. A to nebyla naším záměrem - šlo a to představit vám další brilantní strategii z dílny věhlasného německého týmu, zmírnit vaše nenávistné nacionalistické choutky vůči sousednímu národu (máte-li nějaké) a nabídnout vám zábavu na několik dalších měsíců, anebo přinejmenším na čas vánočního klidu a pohody. *Settlers 3* jsou totiž opravdu božskou záležitostí.

Jan Eisler

score 9/10

TOCA 2:Touring Cars

Aneb *TOCA*². Závodní superhra se vrací znásobena sama sebou.



plusy	minusy
• spousta motivace • skvělé bonusové tratě • dynamické ovládání	• Zabere vám spoustu času před vysvědčením

konfigurace

Výrobce	Codemasters
Distributor	Codemasters
Systém	Win 95
CPU	P 166
Paměť	16 MB
Harddisk	80 MB
Multiplayer	ano
3D	ano

verdikt

Víc od závodní hry nemůžete chtít, realismus i zábava v jednom.

Trocha historie. Z přísně chronologického hlediska byla první závodní hrou společnosti Codemasters hra *Micro Machines*. Jak každý průměrný čtenář alespoň podvědomě tuší, jedná se o počítačové závodnický ekvivalent žánru parodická komedie, jak jej spíš známe z filmů. V *Micro Machines* děláte smyky v rozlitém mléku, podáte z dílenského ponku a mlátíte soupeřovo minivozítko dřevěnou palicí. Velmi jsme se pobavili a dost nasmáli. O to větší bylo naše překvapení, když následující závodní hra z téže stáje (tj., připomínám, Codemasters) nejenže měla podezřele seriózní jméno (*TOCA: Touring Car Championship*), ale navíc i tak vypadala. Realistické závodní okruhy, realistický způsob řízení a střídmost ve všech ohledech. Bylo po legraci. Hra působila zcela vážně, téměř akademicky. Kdo ovšem u ní vydržel, neprohloupil. Po čase každý, kdo byl dostatečně trpělivý, zjistil, že i *TOCA* je poctivým kusem solidního softwaru. Posléze jsme my všichni (trpělivi) došli k překvapivému poznání, že i realistická suchopárnost může být v důsledku ideální konstelace, profesionálního provedení a grafické přirozenosti nadmíru zábavná. Ze hry *TOCA* se stal hit. Trochu opožděně, ale zaslouženě. Na ceremonii britského PlayStation Magazinu byla dokonce zvolena nejlepší závodní hrou platformy a že je tam konkurence v oboru virtuální pilotáže rychlých čtyřkolek řádně hustá, to snad ani nemusím připomínat. Po těchto úspěších byl další, proklamovaně realistický a skutečné reálie kopírující závodní počin od mistrů programátorského umění Codemasters očekáván s mnohem větší důvěrou.
A nebyla zklamána! *Colin McRae Rally* je bezpochyby jedna z nejlepších simulací rallye závodů všech dob. Obrovská, poctivá a nádherná jízda širým světem.

Tak si asi dovedete představit, jaké naděje se pojí s hrou *TOCA 2*. A my si tady a teď hned řekneme verdikt, a potom už se budeme věnovat podrobnějšímu popisu hry pro zvídavější hráče-závodníky.

Verdikt: *TOCA 2* je ještě lepší než její předchůdce. Přetěžké ovládání bylo změněno na ideální úroveň. Grafika je skvělá a skvělejší a hlavně intenzita motivace závodníka je vyšroubována do nebeských výšin díky mohutné hromadě skrytých tratí, aut, cheatů a dalších bezvadných prkotin.

Nyní ke hře poněkud zevrubněji i s přihlédnutím ke skutečnosti, že ne každý hrál první díl:

Název *TOCA* znamená Touring Car Championship. To je britská národní soutěž cestovních vozů. Obdoba podobných soutěží, které se konají po celém světě. Kouzlo těchto závodů spočívá v tom, že na rozdíl od formulí zde jezdí automobily, které známe z každodenního života. Dokonce ani ne se sporťáky, jako jsou Ferrari nebo Porsche, ale s úplně normálními, běžně dostupnými, „rodinnými" automobily, jako jsou Opel Vectra nebo Ford Mondeo. Samozřejmě, že si je závodníci (jejich mechanici) mohou upravovat a také tak dělají. Proto se pod všedním povrchem obvykle skrývá pekelně naladěný monstrmotor, speciální převodovka, závodní gumy atd. *TOCA* zachycuje svůj reálný předobraz z Velké Británie. Soutěže se účastní britská závodní esa, nezřídka také budoucí mezinárodní hvězdy a bývalí piloti F1. Příklad za všechny: Nigel Mansell.

Závody se konají na slavných, čerstvou zelení obklopených, britských okruzích,

jako jsou Brands Hatch, Silverstone nebo Donington Park. Celkem je jich osm a všechny jsou samozřejmě v digitální podobě zahrnuty do hry. Samotný šampionát jak v reálu, tak ve hře se jezdí vždy po dvou závodech na každém okruhu. Jeden závod je krátký, druhý delší, ale body za umístění jsou v nich stejné. To znamená, že často musíte volit pro každý z nich jinou taktiku. V krátkém závodě je životně důležité se pořádně soustředit na kvalifikaci a urvat některé z předních míst na roštu, v opačném případě (zejména při vyšší obtížnosti) je téměř nemožné během těch několika málo kol se propracovat až na špičku. Při dlouhém závodu bude mnohem více než na startovní pozici záležet na taktice zajíždění do boxů (minimální počet boxů je povinný a při vynechání hrozí dokonce diskvalifikace) a jiných věcech. Kromě zdvojeného závodění na každé štaci se ještě každá trať při sezóně opakuje, jinými slovy, takový šampionát není věc na jedno odpoledne.

Hra má několik základních režimů. Kromě Championshipu jsou to další obvyklosti jako Single Race a Time Trial. Modus zvaný Challenge spočívá v arkádovém způsobu závodění s menším důrazem na realismus a tzv. checkpointy. Celou velkou oblast zahrnuje tréninkový mód, pod který náleží asi pět nebo šest speciálních okruhů, rychlostní ovál, prašný okruh a prostor s kužely, kde si můžete pilovat své řidičské schopnosti nanečisto až do aleluja. Hra též obsahuje šampionát speciálů, což jsou závody za pomoci skrytých vozů (dostáváte je za různé úspěchy). Na začátku si zvolíte druh skrytého vozu (například motokára, kamión a podobně,

celkem jich je minimálně osm), a poté závodíte s osmi soupeři, vybavenými úplně stejným vozem. Ale nejdůležitější je Championship a na ten se ještě chvíli soustřeďme. V *tomto módu máte obrovskou* motivaci, jelikož vítězstvím téměř na každém okruhu vás hra bude postupně odměňovat všelijakými bonusy. Například dokončením jednotlivých závodů na obtížnosti Novice jsem získal následující „dárečky": dvě skryté tratě, tři speciální cheaty a jedno skryté auto. Zvláště skryté tratě stojí zato. Zatímco v prvním díle byla jedna jediná bonusová trať a navíc velmi nezdařená, zde jich je údajně osm. Po dohrání Novice šampionátu získáte dvě, jednu skvělejší než druhou. V prvním případě se jedná o městský okruh, kde zatáčíte na křižovatkách do pravého úhlu a jezdíte mezi mrakodrapy, a v druhém o nádherný systém silnic kolem jednoho skotského jezera (není to Loch Ness). Celkový počet těchto lokadel jde do desítek,

a tak si můžete představit, že kdo jednou začne hrát, dlouho nepřestane.

A to zvláště proto, že samotné hraní je excelentní. Na rozdíl od prvního dílu hry *TOCA* se automobil ovládá zcela intuitivně a přitom ne zbytečně jednoduše. Za chvíli získáte zvláštní druh citlivosti na míru otáčení volantem a kombinace s brzdou tak, že ještě projíždíte prudší zatáčky po ideální smykové stopě, ale nedostanete se do neovladatelných hodin nebo mimo trať. Travnatá nebo prašná plocha sousedící s asfaltem činí z vašeho vozu rotující příšeru, která se dříve či později zastaví o mantinel, a proto je radno se jí každopádně vyhnout. Nebo třeba toto: počasí je typicky pro Británii neuvěřitelně náladové. Uprostřed závodu se najednou zatáhne a začne slejvák. Nezbývá, než při první příležitosti zajet do boxu a vyměnit pneumatiky. A propós, boxy. Vymyšleno to je skvěle. Pokud při vjezdu na startovní (nebo, chcete-li, cílovou) rovinu zabočíte do boxů, řízení se ujme počítač, který zpomalí a postupně navádí automobil na jeho místo. Mezitím máte dostatek

Grafika prostředí i automobilů učinila oproti předchozímu dílu mílový skok, když bylo vše obohaceno skvělými detaily.

času se rozhodnout, co vše chcete udělat. Zvolíte si například opravu motoru a výměnu pneumatik, a pak sledujete techniky, jak kmitají. Pocit to je úžasně autentický. Detailů na sdělení by bylo mnoho, leč přikročme telegraficky i k jiným aspektům hry.

Grafika prostředí i automobilů učinila oproti předchozímu dílu mílový skok, když bylo vše obohaceno skvělými detaily. Nově sedí v autech polygonoví řidiči, kteří se pohybují nezávisle na voze (asi jako v *Motocross Madness*). Atmosféra závodů je jedním slovem nádherně britská, včetně onoho zmíněného počasí a také například díky hlášení techniků (s patřičnou výslovností) přes vysílačku. Hudba je úplně bezvadná, protože tu vlastně žádná není. Hlavně si oddechnou ti, co už nemůžou v závodních hrách vystát ono

heavymetalové klišé zboostrovaných kytar. Zvuky jsou také nádherné, protože jich je tu fúra. Bezvadně například působí, když při pohledu z kabiny vjedete mimo trať do hroud a slyšíte skřípající kovové součástky a nárazy kamení do podvozku.

Verdikt už byl vyřčen výše, a tak mi nezbývá, než místo závěru vám popřát hodně radostných chvil při hraní *TOCA 2*. Je to hra, která je víc než dvojnásobkem svého předchůdce.

Farid D. Starman

score 8/10

FIFA 99

Rychlejší, lepší, akčnější, náročnější, těžší, chytřejší, větší...

► Naběhnutí vojska na bitevní pole...

▼▼► Standardní situace - z té se dávají dobře góly.

Šťastnou náhodou se tenta měsíc odehrála sportovně herní smršť, z níž jsem jakožto nadšený fanda těchto her měl apravdovou radast. Jeden týden v měsíci, kdy se mi všechny tyto hry vecpaly na harddisk, jsem skutečně nevěděl, kterou hrát dříve - ekonomicko-manažerský *F.A. Premier League Manager 99*, basketbal *NBA Live 99* nebo fotbal *FIFA 99*? Leč poté zvítězila (a jako jediná přežila - na 2,5 GB disku si moc dovolit nemůžete) samazřejmě ta nejlepší z nich, a to hra,

Konečně se fotbal nepodobá zpomalenému filmu,ale vypadá tak, jak skutečně má - jako rychlá akce plná chytrých nahrávek a tvrdých střel.

jejíž recenzi právě čtete - vynikající *FIFA 99*, která rozhodně naplnila veškerá má ačekávání a stala se mým soukromým hitem číslo jedna.

EA Sports tento rok docela zabodovali - kromě vydání *FIFA: Road to the World Cup 98* se jim podařilo v květnu vytlačit ještě jeden titul, a to oslavovaný *World Cup 98*, který se čistě soustředil na Mistrovství světa ve Francii; *WC 98* byl pastaven na

enginu *FIFA 98*, a tak si vysloužil caby „datadisk" a něca nižší hadnacení. *FIFA 99* aneb „After the World Cup", jak by se mohl nový počin od EA Sports nazvat, je ale již dalším plnohodnotným pokračováním. Minulý rok byla suverénní pastavení *FIFA 98*: *RTWC* ohroženo vynikajícím *Actua Soccerem 2*. Pravdou je, že aprati aspalému *RTWC* byl kankurenční pradukt mnohem rychlejší a akčnější a hlavně - skvělý kamentář, který mi vyrazil dech, se stal na dlouhou dobu standardem, podle nějž jsem poměřoval plkání v ostatních sportavních hrách. *FIFA 99* se poučila z chyb, které mírně shazavaly její předchůdkyni, a je skutečně fotbalem padle mého gusta - rychlá, náročná na strategii, mnohem těžší než *FIFA 97*; ale hlavně, hlavně neuvěřitelně zábavná a hratelná.

Na výběr máte ještě více týmů než před rokem. Celkem je jich téměř čtvrttisíc, samozřejmě s kompletními a docela přesnými soupiskami. Nově přibyla i portugalská a belgická liga plus několik evrapských týmů, mimo jiné například i Sparta či Jablonec, nebo méně známé typu Beitar Jerusalem apod. Kromě standardních valeb dastupných v hlavním menu jsou k dispozici dvě nové - Galden Gaal (název mluví za vše) a European Superleague. EA Sports se totiž pojistili a ve *FIFA 99* si budete moci zahrát i kontroverzní a zatracovanou evropskou superligu, která je projektována jako konkurent Ligy mistrů. Jestli tato myšlenka přežije (zaslechl jsem sice, že idea superligy již byla opuštěna, nicméně čert nikdy nespí), můžete si tak zahrát v prestižní evropské soutěži s nejlepšími týmy zemí starého světa. Členy superligy jsou například AC Milán, Barcelana či Manchester United. Nicméně podle pasledních údajů to skutečně vypadá, že superliga byl tak trachu výkřik da tmy a brzy bude připomínat tento projekt zřejmě jen právě *FIFA 99*.

Nyní však již k tomu, ca nás nejvíce pálí, k samotné hratelnasti. Rychlost je jedno-

konfigurace	
Výrobce	EA Sports
Distributor	EA Sports/Bohemia I.
Systém	Win 95
CPU	P 133
Paměť	32 MB
Harddisk	15 MB
Multiplayer	ano
3D	ano, 3Dfx, D3D

verdikt

Jednoznačně nejlepší fotbal.

plusy	minusy
• celkové zrychlení hry • perfektní grafika • dobrá umělá inteligence	• koupě a prodávání hráčů

značně jedním z největších lákadel hry a troufám si říci, že i tak z padesáti procent důvodem, proč byste měli do *FIFA 99* zainvestovat. Celý engine hry prošel značnou revizí a hra je tak při značném vylepšení grafického zpracování mnohem rychlejší než *RTWC*. Konečně se fotbal nepodobá zpomalenému filmu, ale vypadá tak, jak skutečně má - jako rychlá akce plná chytrých nahrávek a tvrdých střel, kterých si užijete v *FIFA 99* požehnaně.

Přepracována byla i umělá inteligence hráčů. Vaši protihráči například nyní brání mnohem efektivněji než v díle minulém. Při defenzívě v poli se rozumně spíše snaží zabránit přihrávkám, pokud se dostanete až k vápnu (což není již na prostřední obtížnost žádný med), naopak brání průniku do šestnáctky, a to mnohem tvrdšeji než jinde na hřišti, z čehož jdou samozřejmě vytěžit standardní situace. Ani brankáři neunikli výdrbu mozku. Jejich

umělá inteligence, jedna z nejdůležitějších částí fotbalu (kritizována snad u všech her, nejvíce však u *Actua Socceru*), byla v *FIFA 99* vylepšena velmi jednoduše. Gólman samozřejmě chytá standardním automatickým způsobem, nicméně v případech ohrožení, kdy se na něj řítí osamocený hráč soupeře, je možné jej donutit, aby vyběhl z brány a snažil se efektivně probíhajícímu útočníkovi zabránit ve skórování. Místo toho, aby stál útrpně v bráně, se tak více pohybuje a vy máte mnohem větší šanci, že takto jistému gólu zabráníte.

FIFA 99 se mnohem více přibližuje reálnému fotbalu než jakákoli jiná hra - díky „mimoherním" sekvencím. Hra občas zabere po neúspěšné střele nešťastného napodobitele, proklínaného Kuky, kterak se drží za hlavu a spílá sám sobě pro neschopnost. Po gólu se samozřejmě hráči náležitě radují. Kromě chumlu, který byl již ve *FIFA 98*, se nyní dokáží hráči z gólu těšit nejrůznějšími dalšími způsoby: hopsáním před obecenstvem, válením se po zemi či rituálními tanci. Při faulu hráči zuřivě a vztekle gestikulují, čímž si občas také vyslouží žlutou či červenou kartu. Odchod ze hřiště po prohraném zápasu bývá pro některé fotbalisty příležitostí k ukázání skutečně zakaboněné tváře. Stejně jako v *NBA Live 99* i zde se na vás totiž hráči ksichtí!

Zapomenout nemohu ani na zvukovou stránku hry, tvořenou slušným komentářem, který zajišťují dva kecalové, jak se to stalo standardem. Jak je skoro pravidlem u série *FIFA*, zvuk je nejslabší stránkou jinak vynikající hry. Tím nechci říci, že by nestál za nic, pouze ve světle ostatních

vlasností mírně pokulhává. Přesto říčí obecenstvo tak, jak říčet má a komentátoři se až na drobná zaškobrtnutí zhostili svého úkolu poměrně slušně.

Bohužel, na rozdíl od *NBA Live 99*, kde byly prodeje a nákupy nových hráčů zvládnuty docela dobře, *FIFA 99* zde dosti pokulhává. Bez problémů jsem nakoupil za pakatel do svého klubu takové hráče jako Overmarse, Seedorfa, Davidse či Reizigera (teď jsem zřejmě prozradil, komu patřily mé sympatie na MS... :-)), kteří jsou normálně neprodejní, a pokud ano, rozhodně za neuvěřitelné částky. Celý systém transferů hráčů je tak spíše určen pro korekci přestupů, které se odehrají během příštího roku, nehledě k tomu, že *FIFA 99* nemá ani v nejmenším manažerské

Jak je skoro pravidlem u série FIFA, zvuk je nejslabší stránkou jinak vynikající hry.

choutky a soustřeďuje se hlavně na hru samotnou, popřípadě nezbytné trenérské volby.

Otázka, která vás nyní pálí v šedé kůře mozkové, zní jistě: „Mám si to koupit?" Odpověď je jasná, samozřejmě, že ano. Pokud jste ale pár měsíců šťastnými majiteli *World Cupu 98*, raději se ještě rozmyslete, jestli vám stojí za to utrácet peníze za hru, v mnoha aspektech podobnou té, která vám již nějakou dobu šťastně vrní v CD-ROMce. Jestliže jste ale dosud nepoznali žádnou ze série těchto vynikajících her, pak rozbijte kasičku a upalujte do nejbližšího obchodu.

Ondřej Malý

score 8/10

◄◄◄ **Kuka, Kuka, Kuka..**

▼◄ **Po gólu vám hráči předvedou i taneček.**

Delta Force

Po průkopnických *SpecOps* a po taktickém *Rainbow 6* přichází NovaLogic se svou troškou do mlýna her z prostředí speciálních jednotek. Průměr, anebo to nejlepší nakonec?

Ležím u malé ruiny na kopci nad průsmykem. Dalekohledem pozoruji cestu, po které se blíží teroristický konvoj. Na protilehlé stráni je rozmístěn tým Alpha, který čeká na vhodnou chvíli. Všechno by mělo být připraveno; výbušniny jsou na místě a sniperská puška M40A1 je nabitá a připravená k palbě. Objevuje se konvoj, rozkaz je jasný - zničit všechny vozy v koloně s vyjímkou 4x4 jeepu a neutralizovat všechny teroristy. Stisknutím detonátoru ve chvíli, kdy první vůz kolony přejíždí přes zmiňované místo, začíná moje práce. Za třicet sekund je konec. Všechny vozy v koloně s vyjímkou velitelského jsou v plamenech, nepřátelé mrtví nebo umírající a velitel teroristů v zajetí. Další všední den u jednotky Delta Force...

plusy	minusy
• skvělý terén • 40 misí • nejlepší multiplayer	• málo zbraní • absence wingmanů • vysoké HW nároky

▶▶ Krýt se za rohem a střílet mimo - to je vše, co kromě umírání ostatní vojáci Delta Force dokážou.

▶ Sniperka a vyvýšená pozice - ideální sestava.

▲▶ Divili byste se, jak práce s nožem povznáší. Zvlášť v noci.

▶ Cesta přes most nemusí být vždy bezpečná.

Ne tak realistické jako *Rainbow 6*, ne tolik zbraní jako v *SpecOps*. Jiný grafický systém, jiný typ misí a odlišný gameplay. Méně strategie a taktiky, více akce. Tak by se ve stručnosti dala charakterizovat další hra založená na systému Voxel Space, který NovaLogic pulíruje už pěknou řádku let. To, co začalo jako vrtulníkový *Commanche* a pokračovalo přes tankový *Armored Fist*, vyústilo teď celkem logicky v simulátor další elitní vojenské jednotky US Army, průzkumné *Delta Force*. Jestliže jsme od doby *Seal Teamu* museli na další pěchotní 3D simulátor malých jednotek čekat déle, než bylo příjemné, teď si najednou můžeme vybrat - přinejmenším ze tří výborných titulů, mezi které *Delta Force* určitě patří.

Tahle recenze ale nemá být jen porovnáním *SpecOps*, *Rainbow 6* a *Delta Force*, protože je jasné, že otázka srovnání kladů a záporů těchto her bude klíčovým bodem pro vaše rozhodování. Proto tedy zkráceně - *Delta Force* vypadá jinak, což vychází především z použité voxelové technologie. Díky tomu ve hře převládají mise v exteriérech (stejně jako ve *SpecOps*) s minimem bojů uvnitř budov (v *Rainbow 6* oproti tomu boje uvnitř budov převládají) a jádro hry je v umění využívat terén ke své výhodě. Není tady kladen tak velký důraz na vliv zvuku na hratelnost jako v *Rainbow 6* (pokud se upšouknete, otřete o zeď anebo uděláte krok, nepřátelé vás neuslyší), na druhou stranu tady ale jsou na rozdíl od *SpecOps* i zbraně s tlumičem, takže někdy dojde i na tiché mise, ve kterých se vám vyplatí používat nůž, pistoli s tlumičem anebo tlumený H&K MP5.

Kde *Delta Force* jasně exceluje, je multiplayer. Zatímco ve *SpecOps* jsme si o něm mohli nechat jenom zdát (a Bůh ví, že jsme si o něm nechali zdát často) a v *Raibow 6* se jeho zábavnost trochu ztrácela v nutnosti neustále restartovat hru v případě smrti, *Delta Force* je jasně vytvořena s velkou pozorností věnovanou právě multiplayeru. Ten je také nesmírně zábavný i ve dvou a pokud se vás sejde ještě víc, máte o zábavu postaráno - plných čtyřicet poměrně variabilních misí, zasazených do pěti míst světových konfliktů (Peru, Čad, Indonésie, Uzbekistán, Rusko), je zárukou opravdu štědrého a nikdy nekončícího

konfigurace

Výrobce	NovaLogic
Distributor	NovaLogic
Systém	Win 95
CPU	133 MHz
Paměť	16 MB
Harddisk	80 MB
Multiplayer	2-8
3D	ne

verdikt

Ne tak realistické jako *Rainbow 6*, ne tolik zbraní jako *SpecOps*. Skvělý terén a dokonalý multiplayer.

zabíjení. Navíc ve více lidech máte možnost vytvořit si různorodý tým se specialisty na dané zbraně. Zbraní je celkem málo - pět druhů primárních, dvě sekundární pistole a dodatečné věcičky jako LAW raketomety, výbušniny, oblíbené Claymore miny a samozřejmě granáty a působivý laserový zaměřovač leteckých útoků.

Jaké zbraně si tedy pro vás NovaLogic připravil? Nejčastěji používanou zbraní se stane jistě poloautomatická M4 s granátometem M203, základní to zbraň speciálních jednotek. Střelba po dávkách i jednotlivých střelách, čtyřnásobně zvětšující optika a hlavně kouzelný granátomet, ideální pro čištění nepřátelských bunkrů a čas od času i blízká setkání s těžkou technikou a vrtulníky. Následuje nehlučný a velmi přesný H&K MP5, který se hodí pro tiché přepadové mise, ovšem jeho nevýhodou je absence přesného optického zaměřovače. Pro milovníky brutální akce je tady těžký pěchotní kulomet M249, rovněž bez optiky, ne úplně přesný, ovšem se zásobníkem na 200 střel. Poslední dvě zbraně jsou sniperskými lahůdkami - první, M40A1, je zdaleka nejpřesnější zbraní ve hře s dostřelem 800 metrů a osminásobným zvětšením v hledáčku. Stejný zoom nabízí také těžší sniperka Berrett Light 50. Trochu méně přesná, ale s největším dostřelem (až 1500 metrů) a větším počtem střel v zásobníku. Zbraní není příliš, ovšem není to na škodu - brzy poznáte, na kterou misi se hodí jaký typ; pro útoky na dobře opevněné nepřátelské posty se vyplatí vybrat si teplé místečko na kopci a precizní sniperkou vybírat cíle. Pro boj v budovách a v nepřehledném terénu se zase hodí univerzální M4 s granátometem a v boji proti velkému množství nepřátelské pěchoty a těžkým obrněným vozidlům nemůžete udělat chybu s těžkým kulometem. Samozřejmě v multiplayer verzi hry si můžete všechny role rozdělit - vytvořit si oddělený útočný tým a samotářské snipery, kteří budou kontrolovat pozice z dobře zvolených míst. Možností je celá řada, a to hlavně díky skvěle řešenému multiplayeru - na rozdíl od *Rainbow 6* nemusíte po smrti restartovat hru, ale prostě se respawnujete na začátku.

▲ Kdyby vás ten reflektor štval, stačí jedna rána. Přesná.

◀ Tak tenhle už asi nepromluví...

Delta Force je samozřejmě tým, a tak musí být i singleplayer částečně hrou týmovou. Absenci inteligentních wingmanů a nedostatek komunikace s nimi vyřešil NovaLogic poměrně šalamounsky. Až na vyjímky, kdy se na misi musíte z důvodů utajení vydat sami, sestává se úderná jednotka z několika, nejčastěji tří týmů - Alpha, Bravo a Charlie. Zatímco váš tým Bravo je jednočlenný, zbývající tvoří vždy dva vojáci. Jejich postup je předem naplánovaný a jen na vás záleží, jestli danou misi přežijí nebo ne. Naštěstí, pokud ostatní členové týmu zemřou, se nic neděje (kromě menší palebné podpory a vašeho černého svědomí). Vedle hlášek a příkazů v intercomu a vedle částečné palebné podpory slouží ostatní týmy ještě k jednomu účelu - na svém GPS (Global Positioning System) uvidíte nejenom jejich polohu, ale i polohu nepřátel, kteří jsou v jejich výhledu. Snáze tak můžete plánovat svůj postup a vybírat cíle.

Mise jsou poměrně různorodé a zahrnují všechno možné - osvobozování rukojmí, zajímání nepřátelských bossů, krádeže důležitých zařízení, ničení nepřátelských instalací, laserové označování cílů pro letecké úkoly atd. Autoři si dali velkou práci, aby vás donutili naučit se používat celý arzenál zbraní. Zpočátku se jeví jako ideální sniperská puška, protože nepřátel je málo a plížením se stanete prakticky nesmrtelnými. Jenomže později ve hře, kdy sedmdesát zabitých nepřátel nebude ničím vyjímečným, už nevystačíte s čistou sniperkou a budete se muset zapojit do bojů zblízka - pomalá ostřelovačská puška vám tady stačit nebude. Někdy se také vyplatí postupovat tiše a stráže a hlídky umlčovat nožem anebo zbraněmi s tlumičem, někdy nechcete pozabíjet všechny a stačí vám pouze tiše proklouznout a ukrást potřebnou věc. Ke slovu přijde i bojový nůž, kterým můžete provádět chirurgické zákroky přímo na bojišti. Tiše a velmi, velmi bolestně.

Delta Force má rovněž vynikající atmosféru, ke které přispívají skvělé výkřiky a smrtelné chroptění nepřátel, autentické zvuky zbraní a také trasovací střely - při útoku na nepřátelské pozice uvidíte linky střel, vycházející od nepřátelských zbraní a končící mnohdy nepříjemně blízko vaší hlavy. Někdy se také ozve krátké zasyčení, když střela dopadne vedle vás do trávy, a potom jen delší zasyčení, když dopadne doprostřed vašeho čela. Nervy drásající jsou také situace, kdy budete v zaměřovači svojí sniperské pušky sledovat běžící nepřátele a doufat, že právě tahle střela splní známé pravidlo „one shot - one kill".

Delta Force si nehraje na přílišnou taktiku a strategii. Jediné, co se musíte naučit, je ovládnutí zbraní, odhad terénu a rychlé zaměřování cílů. Kdo ale potřebuje víc, když má před sebou tak zábavnou a hratelnou záležitost. Výhrady můžete mít možná ke zpracování, které je tradičně velmi náročné na hardware a se kterým vám váš nejnovější dvanáctimegový Voodoo³ akcelerátor pranic nepomůže. *Delta Force* není nejlepší ze všech, ale je minimálně stejně dobrá jako *Spec-Ops* a *Rainbow 6*. Co víc si můžete přát?

Jan Eisler

Ne tak realistické jako *Rainbow 6*, ne tolik zbraní jako *SpecOps*. Jiný grafický systém, jiný typ misí, více akce.

score 8/10

DEMO NA CD 59

DEMO NA CD 57

Sin

Jmenuji se Blade. John R. Blade. Jsem drsnej jako smirkový papír a nemám rád ukládání pozic!

plusy	minusy
• Prsa Elexis Sinclair. • Boky Elexis Sinclair. • Nohy Elexis Sinclair.	• Slaboučký příběh. • Málo variabilní zbraně. • Bugů jako na hmyzí farmě.

konfigurace

Výrobce	Ritual Entertainm.
Distributor	Activision/Bohemia I.
Systém	Win 95
CPU	166 MHz
Paměť	32 MB
Harddisk	180 MB
Multiplayer	2-16
3D	3Dfx, D3D

verdikt

Méně hype a více práce na beta-testování, ladění zbraní a vymyšlení příběhu by Sinu pomohlo od hříchu.

To měsících nejapného čekání, odkladů a sebevědomých keců ve stylu „vyjde to, až to bude hotový" tedy konečně vychází hříšný *Sin*. Další z tisíce a jedné FPS založené na engine *Quake 2*, kterou pro Activision vyvinul Ritual Entertainment. Hříchu, jak ho známe, je tady pohříchu málo a ze všeho nejvíc je *Sin* důkazem toho, co dokáže odkládání, silný distributor a hype (hype = umělé nafukování, předimenzovaná a zavádějící reklamní kampaň). SCORE se však nenechá nachytat v nedbalkách na švestkách (všimněte si umně pospojovaných rčení) a přináší vám recenzi neovlivněnou ničím z výše uvedeného, ani ničím jiným, co zde uvést nemůžeme.

Sin se marně snaží vnést do žánru 3D akcí alespoň tolik humoru, vtipných hlášek a interakce s prostředím jako *Duke Nukem 3D*, ale nic z toho se ani v nejmenším nedaří. Ne snad, že byste se u hraní nezasmáli. Zvlášť ve chvílích, kdy budete tancovat a rapovat u zaseklého zvuku při nahrávání pozic, když budete zabíjet bossy a vojáky zaseklé na nástupišti metra, ve zdi nebo ve dveřích, když se vám povede zabít nepřítele pouhým otevřením dveří, když za vámi „homing" raketa vletí do místnosti, kde se otočí o devadesát stupňů a ještě vás trefí, když se polygony a předměty zastaví ve vzduchu a jen tak levitují a tak podobně. Rozhodně se však nezasmějete hláškám, jež vás celou dobu zdržují a které jsou neskutečně tvrďácky trapné. Z chlapáckých řečí hlavních protagonistů i záporňáků mi po celou dobu běhal mráz po zádech a zalykal jsem se povrchností a unylostí všech konverzací. Jistěže to nemá vliv na hru, ale když už v akční hře mermomocí musí něco takového být, ať to proboha není tak slabomyslné a plytké jako v případě *Sinu*.

Story je průhledná a nudná již od začátku, nehledě k tomu, že rok před vydáním hry každý věděl, o co půjde. Hrdina (spíše veskrze nesympatický a trapný antihrdina) John Blade je velitelem ultra hyper tvrdé, mega chlapácké jednotky HardCorps (zív) a je na stopě nové drogy U4, vyráběné korporací SinTek (zííííív), která mutuje lidi v mutanty a mutanty v ještě větší mutanty. Za vším stojí prsatá a nohatá Elexis Sinclair, která... (usni). Cesta vede průměrně nadesignovanými misemi skrz banku (tuhle úroveň hráli v demu všichni stokrát), laboratoře, stoky, nukleární základnu, přehradu, vrtnou věž, podmořské bludiště a další obscénnosti až do sídla SinTeku. Některé mise jsou čistě střílecí, jiné jsou trochu přemýšlecí (tam zmáčknout tlačítko, tam použít terminál), další trapně běhací - hopsací. Vrcholem blaha jsou potom „stealth" mise, ve kterých se musíte nepozorovaně plížit okolo stráží, případně je holýma rukama nebo pistolí s tlumičem zabíjet. Obojí je velmi těžké, protože ubozí civilisté běhají rychle jako derviši a trefit se do nich je samo o sobě uměním. Pomineme-li navíc skutečnost, že se všichni zaměstnanci laboratoří SinTeku jmenují Jimmy, neboť tak na sebe vzájemně vždy volají, patří tyhle úrovně k těm nejvíce frustrujícím. Gameplay tady zahrnuje metodu „krok-Jimmy, call for help-alarm-load" a tak pořád dokola, přibližně stokrát. Nejlepší slovo, které pro tenhle styl hry vymyslel Andrej, je „groteskní", já bych možná dodal „groteskně pitoreskní", ale rozhodně ne zábavné.

Tolik opěvovaný design misí není ničím vyjímečným. Je pravda, že se prostředí celkem často mění, ale není toho zase tak moc, co byste tady mohli dělat. Nadšení z terminálů brzy vyprchá, když zjistíte, že jsou vlastně takovou pokročilejší formou tlačítek. Občas musíte něco odstřelit nebo vyhodit do vzduchu, ale zas taková zábava to není. Celkem roztomilé jsou ženštiny, sniperky, které se později začnou objevovat na střechách a které dokážou docela pěkně zatopit. Někdy ovšem

►► Další z nudných dialogů mezi Elexis a padouchem. Nejlépe přeskočit.

►►▲ V té obálce je něco tak důležitého, že to levituje ve vzduchu.

►▼ Tento boss se zasekne na okraji plošinky, ze které nemůže. Dokud máte dost munice, nemusíte si dělat starosti.

level design trochu hapruje - skákání po prkýnkách mě opravdu nebere a bloudění po nepřehledných podmořských jeskyních mě dovádí přímo k šílenství.

Něco by se dalo napravit zbraněmi, ale ty patří k tomu nejslabšímu z toho slabého, co *Sin* nabízí. Ve výbavě je vedle pěstiček pistolka, trochu silnější automatická pistolka (říkají jí Assault Rifle, ale to je spíš výsměch) a ještě silnější pistolka s granátometem (je to rotační kulomet). Všechny pistolky mají stejný účinek, jsou stejně přesné a jen různě rychle střílí. Pak je tady celkem nudná brokovnice, sniperská puška, která se ovšem „rozbaluje" tak dlouho, že si mezitím stihnete uvařit kafe, speciální energetická a také velmi nezávná zbraň, harpuna pro podmořské souboje a pavoučí mina. Všechno už jste viděli tisíckrát a nic z toho není ani originální, ani zábavné na používání. Sbírání a používání předmětů je také na pováženou. V jedné z pověstných „tichých" misí najdete kupříkladu overal, který vás učiní nenápadným vědátorem (budete mít dlouhatánský cop, zakrvácené ruce a držet brokovnici, ale nepoznají vás). Fór je v tom, že převlek nemůžete použít v úrovni, ve které ho najdete, a ulehčit si tak starosti, ale musíte počkat až do dalšího levelu, kde se na vás automaticky ve výtahu „navlékne". Jindy zase najdete neoprén, se kterým proplujete jednou misí, ale hned v následující podmořské misi o něj přijdete (cestou z levelu do levelu), a tak budete zase muset hovadsky plavat od bublinek k bublinkám.

Samostatnou kapitolou jsou ovšem bugy a chyby ve hře, kterých je tolik, že začnete uvažovat o tom, jestli má Activision něco jako beta-testing. Neuvěřitelné problémy se zvukem, kriticky dlouhé nahrávání úrovní a zasekávání zvuku během něj, zasekávající se nepřátelé, několikanásobné spouštění jedné úrovně, animace překrývané vaším pohledem se zbraní a zaměřovačem a další a další. Jestli si *Sin* teď koupíte, budete platit za to, abyste se stali beta-testery.

A resumé? Nové nápady? Tlumič na pistoli? Cha. Terminály počítačů? Pche. Blbečkové aktivující alarmy? Ho. Ježdění ve vozítkách? Ooops. Area damage? Nenechte se vysmát. Všechno tady už bylo stokrát, lepší a s menším hype. A proč se hra jmenuje *Sin*? Nevím. Hříšného na ní není nic. Ale přiznám se, že jsem měl po celou dobu hraní velmi hříšné myšlenky, které se ovšem týkaly většinou autorů hry. Hřích je něco takového vydat, hřích je považovat *Sin* za originální zábavnou hru a největší hřích je si tuhle věc koupit. Zvlášť uvážíme-li, co je dnes na trhu. Buďme upřímní - v konkurenci jakou je *Unreal*, *Half-Life* nebo *Blood 2* nemá *Sin* nejmenší šanci.

Jan Eisler

score 6/10

NENÁVIDÍTE UŽ SVOJI STAROU HRU?
A CHTĚLI BYSTE NOVOU?

Need For Speed 3	1000,-
Quake 2	800,-
Jedi Knight	800,-
Outlaws	900,-
Fallout	700,-
Earth 2140	400,-
Red Alert	450,-
NFS 2 SE	500,-
Tomb Raider 2	700,-
Actua Soccer 2	200,-
Ultimate Race Pro	200,-
G-Pollice	200,-
Incoming	200,-
Freespace	1000,-
Lands Of Lore 2	600,-
Dark Reign	600,-
Spec Ops	1000,-
Broken Sword CZ	400,-
Forsaken	1000,-
Horké léto	400,-
Civilization 2	400,-
Carmageddon	450,-
Red Baron 2	600,-

AKCE: Všichni kdo nám napíší, na jaké ulici sídlí naše ostravská prodejna, dostanou malou pozornost.

Camelot

Zlatnická 4, 100 00 Praha 1
tel. 02/2312 557

OD Petrov, Masarykova tř. 26-30, 602 00 Brno
tel. 05/4221 3020 klapka 217

OD Galerie, ??????, 702 00 Ostrava
tel. 069/6113 682

TAK SE STAVTE!

A my Vám prodáme přesně tu hru, kterou hledáte, a k tomu třeba i počítač na splátky. Navíc to všechno za vynikající ceny!

Gangsters: Organized Crime

Skutečnou moc nikdy nedostanete - musíte si ji vzít sami...

Získání této podivuhodné strategie doprovázely okolnosti hodné temné detektivky; jde o příběh tak temný a děsivý, že jej není možno na těchto stránkách vyprávět. Zahrnuje redakci plnou hysterických maníků, zoufale pobíhající kurýry, jeden selbstmord, vydírání, vyhrožování, sliby a atomovou pumu vrženou mezi řady našich čtenářů. Tedy to, čím se vcelku rutinně zabývají gangsteři. Naštěstí je tu ale šikovná Rybka, která se díky svému čuchavě-detektivnímu talentu včas prolouskala skrz ohavný aktivační password a tak zabránila veřejnému zostuzení Ondřeje, jednomu soudnímu sporu a vašemu šoku z náhražkového textu, který měl být na tomto místě. Pravda, přišli jste tak sice o nejúchylnější recenzi za poslední tři roky, ale stejně byste si ji nezasloužili.

Dosti tlachání. Teď jde o reálný business.

Gangsters představují hybridní tahově-realtimovou strategii zločinného typu, která vás - inteligentní zvrhlíky - nabádá k hanebným způsobům, jak přijít k penězům. Zatímco serióznější kolegové budují Industriálně Gigantické mocnářství a ožebračují dělníky prostým vykořisťováním, gangsteři tvoří impéria možná nenápadnější, ale zato pozoruhodnější; demarkační linie se vedou ulicemi, skrz hostince a banky; války jsou vedeny formou krátkých intenzivních přestřelek, požáry a nebo pumou zanechanou v herně, která odmítla platit za ochranu. To je ovšem jen vrcholkem ledovce pilné práce, která vynáší nezasloužené špinavé peníze - podobně jako pochůzkáři s policejními odznaky musí i vaši vojáci šlapat chodník; tak jako berní úředníci musí každý pátek obejít krámy a přinést výpalné; jako dobří politici nesmíte nechat tisk bez dozoru a vhodnými korekcemi budovat svoje image.

Pouze násilná cesta není dobrá; americké velkoměsto 30.let není stroggovská pevnost, abyste zvítězili tím, že všechny postřílíte. Ve hře musíte bedlivě zvažovat balanc mezi ekonomickými zájmy a agresivní expanzí; ochranou obyčejných lidí, kteří poctivě pracují a poctivě vám platí za to, že se můžou cítit bezpečně a dobrovolné nebo násilné vyřízení jiných gangů. Ideálem je stav, kdy vás mají občané rádi, protože ví, že jakémukoliv pokusníkovi z řad cizích gangů nebo vandalské tlupě dáte (nejlépe baseballovou pálkou) jasně najevo, kdo je tu pánem, budou vás ctít a považovat si vás. Agenty FBI, policii nebo soudce je dobré zkorumpovat a přesvědčit ke spolupráci přes holky a nebo kufr peněz; pak vám už jen málokdo přiskřípne palec. Ale i loajalita vlastních členů něco stojí; každý krok je nutné pečlivě promyslet - pokud při akcích ztratíte mnoho svých lidí nebo skončí v base, zbylí se rozutečou...

Není jednoduché být úspěšným gangsterem a v této hře poznáte, zač je toho loket. Detailní ekonomický management je podobný *SimCity 2000*; propracovanost charakteristik postav naopak připomíná *UFO* či *Fallout*. Hra má všehovšudy dva nedostatky - je značně náročná na procesorový výkon - což je u systému, který simuluje 5000 nezávislých postav ve městě najednou pochopitelné; ovšem: Celá realtimová akce je podivně navržená a viditelně méně propracovaná než strategická část hry. Dovedu si hravě představit desítky lepších návrhů ovládání a plánování akcí, než je v *Gangsters* - jakkoliv grafika vypadá dobře, hratelnost značně trpí. Škoda. Nezbývá než poslat špicla k Hot Housům, zjistit, který grázl to navrhl, pak si na něj počíhat, klepnout ho Velkou Palicí a připravit mu betonovou botičku.

Zde zbývá snad už jen podotknout, že průměrná teplota vody na Orlíku je 10°C a pokračování této jinak výborné a detailní strategie bylo již recenzováno pod názvy *Afterlife* a *Archimedian Dynasty*. My, úspěšní gangsteři, si zapálíme havana a těm neúspěšným popřejeme šťastnou plavbu!

Michal „JednovokejWolf" Rybka

score 7/10

plusy	minusy
• detailní a dosti náročná strategie • historicke reálie 30. let	• divná realtime část

konfigurace

Výrobce	Hot House Product.
Distributor	Eidos
Systém	Win95
CPU	P166
Paměť	16 MB
Harddisk	70 MB
Multiplayer	4
3D	ne

verdikt

Pozoruhodná kriminální strategie z pozoruhodných kriminálních 30. let. Korupce, násilí, vydírání, sex. Co víc si přát? Snad jen prachy...

Argo

No tak, děti, nenechte se přemlouvat a pojďte se mnou chcípnout na umírající vesmírnou stanici!

Argo je zvláštní hra, protože je to hra česká, nijak speciálně nafukovaná, vypadá dosti obstarožně, a přesto je docela dobrá a dalo by se bez rouhání uvažovat zdali se možná nejedná o nejlepší původní českou adventuru vůbec. Tedy ne že by tu byla nějaká moc velká konkurence, to rozhodně ne. Argo je vlastně takový malý fenomén, svět sám pro sebe, do kterého se rychle vžijete a stanete se opuštěným kosmonautem Danem Lewisem, balancujícím na ostří života nad smrtelnou propastí umrznutí, udušení, upečení, ozáření, explodování, implodování, atd. Kosmická loď AH-35 byla vyslána na (zdánlivě) bezvýznamnou planetku NB3216A, aby byl zjištěn a popřípadě stabilizován stav těžební stanice Argo, která se záhadně odmlčela. Tak na tenhle nápad opravdu stačilo jít někam do kina, protože podobně odmlčelé vesmírné báze už v poslední době zachraňuje kdekdo, ale on je to naštěstí jenom tenteční obal pro opravdu zajímavý příběh vesmírného geroismu ve skutečnosti nesoucího nemálo originálních prvků.

▲ Tenhle obleček je panečku účinnější než pouhý pás cudnosti a navíc se s ním dá tak trochu tancovat techno v jaderném reaktoru.

První záchranný modul nacpaný zásobovou jednotkou byl za podivných okolností sestřelen obrannými systémy báze Argo, takže panu Lewisovi nezbývá než nupsnout do druhého záchranného modulu a seskočit z orbitu na stanici Argo, sám netušíc, že tam dole číhá smrtka na každém kroku a že všichni jeho kamarádi a všichni obyvatelé stanice Argo už jsou zaneprázdněni klepáním bačkorami. Tedy všichni až na jeden živůtek skomírající v hibernační kóji, ale ten stejně zhasne, jakmile jej rozsvítíte. Již samotné přistání na neutěšeně vyhlížející stanici je nepříliš zdařilé, a pak se zlé zprávy začnou sypat jako kuřata na porážku - na stanici není kyslík, výtahy jsou poškozeny, přívod energie je takřka nefunkční, větrací šachty a dveře jsou zablokované a téměř ke všemu je zapotřebí různých vstupních karet - například k tomu, aby se člověk vymočil, potřebuje červenou vstupní kartu atp. V řídícím centru si můžete nasadit VR čepec a na chvíli uniknout do virtuální reality, ale i tam se to jen hemží nepovolenými doménami, kódy a hesly. Zpět v realitě vás čeká nekonečné prolézání ventilačními šachtami a mrtvě tichými chodbami dříve žijícího habitatu. Klapot magnetických podrážek o zvonící kov v dáli mizících koridorů dokáže udělat svoje a člověk si najednou vzpomene, jak moc je vlastně ve vesmíru sám, nemá-li za prdeli šum a hluk miliardového lidstva.

Úzkost je mrazivá a vzdálená jako nejmenší hvězda na severní obloze. Nikdy se vám nedaří přesně ji lokalizovat a nevyrvete-li ji i s kořeny, vždy se jako bumerang vrátí zpátky. Argo je lidské smítko zabředlé kdesi v hlubokém kosmu a úzkostí je nasáklá každá jeho kovová stěna. Úzkost pramení z nedostatku kyslíku, z nedostatku jídla a tekutin, z absolutního bodu mrazu, ze smrtící radiace a ze tmy, protože kde není přísun energie, tam je tma. A vy tohle všechno musíte přežít tak, aby vám vystačila zásoba kyslíku a energie ve skafandru, abyste občas spořádali nějakou tu plesnivou sušenku a neumřeli tak hlady a aby vám radiační záření nerozsvítilo mozek. A aby to náhodou nebylo dost, jsou tu ještě desítky pozamykaných dveří na jejichž odblokování potřebujete hned celou sérii security hesel a přístupových karet. Obzvláště dramatické jsou pak dveře nějakým způsobem poškozené, kterým nějaké škrábání vstupní kartou nehne ani brvou a vy se musíte snažit jak Malý (že ano Ondřeji?), abyste se skrz ně dostali dál, ale hlavně RYCHLE! Rychle, než dodýcháte a chcípnete zimou!

Desítky sbíratelných předmětů, maličké klikatelné věci na obrazovce a složité ventilační a elektroinstalační rozvody, které musíte detailně pochopit, abyste se dostali dál a navíc neúprosný vykřičník časového limitu dělají z Argo peklo na zemi nebo spíše peklo na monitoru. Ale proč ne? Mě se to docela líbí, protože většinu českých her mám dohranou za jediný den, tak proč si taky jednou nezanadávat u něčeho pořádně složitého? Tím nejzvláštnějším rysem hry je tady ale markantní nedostatek naivity, který vám dává prostor zapomenout na malost ostatních českých herních projektů. Argo je dosti seriózně a technicky na úrovni podaná sci-fi adventura, a proto jej doporučuji jako „něco jiného" na poli českých her. Koneckonců je jedno, jestli máte chcípnout na kosmické základně v nějaké západní hře, když stejně tak můžete zařvat na stanici Argo, která mluví česky a stojí míň peněz.

Andrej Anastasov

score 7/10

plusy	minusy
• sci-fi atmosféra • realismus prostředí • mazané rébusy	• někdy trapná grafika • určitá jednotvárnost prostředí

konfigurace

Výrobce	BBS Interactive M.
Distributor	JRC
Systém	Win 95
CPU	486 MHz
Paměť	12 MB
Harddisk	180 MB
Multiplayer	ne
3D	ne

verdikt

Tento zajímavý pokus o českou adventuru ve velkém stylu je o to zajímavější tím, že se docela povedl.

Tonic Trouble

Haló? Je tu někdo? Lidičky, já jsem tady!

plusy	minusy
• nádherná grafika, typicky francouzsky divná • skvělá kombinace hopsačky a adventury	• trošičku obtížné • odbytó hudby

Počkat... Co to děláte? Ne, neotáčejte stránku! Já jsem zajímavej... opravdu, věřte mi! No uznejte, viděli jste už někdy hop, hop, hopsavou adventurku? A k tomu, tak podivnou jako jsem já? Víte, moji drazí rodiče se, jak to již na tomto mírně kulatém světě chodí, rozhodli, že mne vylepší spoustou zajímavých a praktických věcí, jenže se to trošilinku zvrhlo a jejich velké snažení se nakonec více než čemukoliv jinému podobá té známé dortové pohádce o pejskovi a kočičce. Trošku hopsačky, přiměřeně akce a velký krapet logických problémů spolu se spoustou lokací smíchaný do jedné jediné hry. Tak to jsem prosím já.

Chtěl bych vám někoho představit. Je to takový malý, roztomiloučký, barevňoučký stvořeníčko, slyšící na jméno Ed. Má teď trošku problémy... Víte, při své poslední návštěvě vaší modré planetky tam něco pozapomněl. Takovou malou plechovku, malinko toxickou. Nevěřili byste, co tahle magická plechovka během malé chvilky dokázala udělat ze Země. Namísto horské bystřinky teď v horách teče cosi tak nechutného, jako je tu ti fru ti. Alpská, příjemně melancholicky fialová kravička Milka se proměnila v kříženec dalmatina a tyrannosaura a už jí nechutná jen zelená, štavnatá travička, ona teď raději masíčko. Zdravé, vitamín A obsahující karotky se promenádují po světě, zuřivě útočí na nevinné kolemjdoucí, a proto dětičky zapepejte mrkvičku dříve, než stihne ona zpapat vás. Ráno, když si budete dělat topinku, si dejte dobrý pozor na topinkovač, dokáže být pěkně záludný, střílí zezadu, což je podlé, hanebné a nesportovní, s tím by Mirek Dušín rozhodně nesouhlasil. Jo, jo... už to není to, co bývalo. Člověk aby se bál jít ven.

Teď si jistě říkáte, copak je to takový problém najít jednu ztracenou plechovku? Jenže ono se to celé tak trošku zamotalo a zkomplikovalo jako každá správná adventura. Naší plechovky se totiž zmocnil zlý a ďábelský tvor, co tvor... NEtvor! A chudákovi Edovi nezbývá než hledat pixlu i našeho záporáka, který se ukrývá na své temné věži bůhví kde. Jediná osůbka, která Edíkovi může alespoň trochu pomoci je doktor Doc. A toho jako napotvoru zajaly jeho vlastní vynálezy. Ach jo...

Tak a teď něco o mně samotném. Jistě by vás moc a moc zajímalo, jak že to vlastně vypadám. Inu, jsem skromný, milý, přátelský, nesobecký, eee... ale tohle asi vědět nechcete, co? Začněmež tedy odznova. Celý, celičký jsem v 3D grafice a mého kamarádíčka Eda vidíte z pohledu třetí osůbky. Někdy je kamera tak trošku hyperaktivní a ze začátku bude trochu problém zorientovat se (hlavně při soubojích), ale jinak je moje grafická vizáž k nakousnutí, možná i k sežrání, ba snad přímo božská! I přes velkou kombinaci barev nepůsobí jedovatě a očička po několika hodinách koukáníčka na monitor rozhodně nebolí. Dalo by se říci, že potěší a zahřeje u srdíčka nejednoho otrlého a náročného hráče.

Hudbo? Kde jsi? Víte, je to divné, ale moji přepečliví rodiče asi při tom všem shonu takřka zapomněli na hudbu. Je pravda, že při nebezpečných akcích se tu cosi jako hudební kulisa vyskytuje, ale není to jaksi úplně ono. Na druhou stranu samotné zvukové efekty jsou pěkňoučké, hezoučké a čas od času i motivující. Obzvláště milý a příjemný je smích některých záporných postaviček, když vás třeba tlučou smetákem hlava nehlava. Dokáže vám to v ten správný okamžik pozvednout hladinu adrenalinu v krvi. Co mne ale trošku mrzí je, že tu někdo zapomněl na titulky. Pravda, slovo anglické se ve mně často nevyskytuje a v zásadě je jednoduchoučké, ale stejně, co ti chudáčci nemluvící anglicky? No, nikdo není dokonalý.

Další kapitolkou, která stojí opravdu za zmínku je moje zábavnost. Jsem opravdu dobrý společník. Dokážu rozesmát, rozplakat i rozzuřit. Jak jsem se již zmínil, nejsem jen čistokrevná adventurka, ale spíš takový mišmaš. Logické problémky, které obsahují, jsou vcelku jednoduché a hlavně ke každému problémku tu mám do očí bijící nápovědu, která vám v podstatě nedovolí zakysnout. Tedy skoro nikomu, taky tu jsou různí blbečkové, že ano... a teď další překvapeníčko. Já mám v sobě také simulátor bobů! Fakt, hele, věřte mi. A jaká je to legrace a toho sněhu všude okolo, nádhera!

A jak že to můžete mého kamadáda Eda ovládat? Docela jednoduše, pomocí klávesnice. Ed může běhat, skákat, plavat, jezdit po zadku i po pekáči, a to jeden docela ocení, obzvláště má-li se stát obědem již zmíněné kořenové zeleniny. Předměty se vám bohužel nehlásí, ale není jich tu tolik. Radost vám jistě udělá i objev přehledné mapy a prostorného inventáře.

Víte, byl bych moc rád, kdyby někdo z vás Edovi s tím problémkem pomohl. Ne, že bych Edovi nevěřil, že to zvládne sám, ale ve dvou se to lépe táhne. A to bude asi všecičko, drazí přátelé, doufám, že těch několik málo minut strávených v mé přítomnosti nebylo pro vás neblahých. Už se těším, až se zase potkáme, tentokráte na trošku delší dobu. Pár dnů nebo týdnů by mohlo stačit, abyste mě dohráli...

Lenka RavenKa

konfigurace	
Výrobce	UbiSoft
Distributor	UbiSoft
Systém	WIN95
CPU	P233
Paměť	16 MB
Harddisk	40 MB
Multiplayer	ne
3D	ano, všechny karty

verdikt

Miloučká věcička jaká tu už dlouho chyběla.

score 7/10

Global Domination

„Kdo zmáčk' to tlačítko?!" - „J-já n-nechtěl..." - „No co, k čertu i s Novým Zélandem..."

◄◄ „Missiles are comin': Don't cry for yerself, Argentina...!"

▼◄ Vyhráli jsme atomovou válku, takže to zapijem panákem s rozmichaným strychninem.

Lidstvo vždycky závidělo bohům jejich obrovské schopnosti létat, vidět na dálku a stvořit život. Létání a vidění se už zvládlo na počátku století; ovšem před dosažením schopnosti stvořit život si uvědomilo, že bohové umí se životem další báječnou věc - vygumovat ho během půl hodiny z povrchu planety. Takže si ve svých vzletných tvůrčích činech na chvilku odskočilo a zinženýrovalo atomovou a vodíkovou bombu; pak vyrobilo pro jistotu a čistě kvůli paritě ještě jednu a pak ještě jednu, až bylo nukleární smrti dost pro všechny s výjimkou červů v hlubokomořských příkopech (a to ještě možná).

Global Domination je hrou velmi blízko vztaženou k problematice hromadného grilování lidí v nukleárním kebab-makeru. Původně jsem se domníval, že půjde o jakousi strategii, kde si bude možné s lehkým mrazením v zádech vychutnat, jaké je přežít nukleární válku, případně biologickou, neboť dnes je možné světu dominovat například i anthraxem. Ale *Global Domination* je něco zcela odlišného. Hra je bizarní kombinací střílečky a nukleárně-bunkrovního příběhu s klasickou zápletkou: zlý velitel navleče boudu na hodného podřízeného a přitom zradí v prospěch zlé mocnosti, jejíž představitel vypadá jako Andropov, zkřížený s Chruščovem a Černěnkem. (Otřesná představa, vybavíte-li si vizáž těchto pánů a nechutnost okolnosti, za níž musel být onen zlý pán počat...) Zápletka jest vyvedena formou mírně nadprůměrných filmečků; za vskutku koncentrovanou pozornost ovšem slouží pouze kapitánka Robertsová, což je pro změnu taková kost, že se i na křesle hlavního operátora nukleárních hlavic samy od sebe topoří ovládací joysticky.

K čemu jsou ale, proboha, v protiatomovém bunkru joysticky?! K provozování nejdivnější části hry, totiž ke hře samotné. Ve světě plném autonomních zbraní a automatických mozků, vedle nichž je SkyNet jenom takový menší fileserver zapojený do InterNetu, navádíte defenzivní i ofenzivní rakety myšmo! Pohybem myši otáčíte glóbusem a tlačítky do centra zaměřovače sázíte útočné nebo obranné rakety. Nová doba, nové tempo, zatímco piloti Enola Gay si vychutnávali slunečné počasí nad Hirošimou formou přehlídkového letu, vy sázíte atomovky jednu za druhou, prásk, prásk, jako já bukvičky této recenze. Jakožto operátor Univerzálních sil taktické odpovědi na základě dlouhodobých obchodních smluv chráníte napadeného a napadáte napadajícího, což se v další misi může klidně prohodit, a tak v duchu rovnosti a spravedlnosti rozséváte vodíkovky po celé planetě jako zrno, rozhazované Přemyslem Oráčem. Člověk až žasne nad takovým šílenstvím. V průběhu hry dopadá na povrch planety kolem pěti vodíkovek za sekundu, i když ve hře prý „můžete zachránit svět", pochybuji, že by se zachráněné území hodilo k něčemu jinému, než jako jeviště pro příběh *Falloutu*. S jistou dávkou abstrakce se hra dá označit jako „děsně divná turbostřílečka", v šíleném tempu hlídáte několik různých míst, střílíte svoje rakety a rozstřelujete protiraketami nepřátelské rakety. Raketovým tempem. Dobře, dobře, palebná extáze se líbí mnoha lidem, ale ti raději střílí po banditech, vyskakujících zpoza beden, a to optickou pistolí. To je variabilní, rychlé, těžké a zábavné. Ovšem *Global Domination*, jakkoliv je rychlá, je přitom abstraktní a nudná záležitost, kde jediné, co vás opravdu potěší, je úroda atomových hříbů na protivníkově území.

Tento druh hry shledávám být velmi debilním. Ryze akční hráč raději ustřelí virtuálnímu protivníkovi hlavu či pyj; stratég sice snese abstraktní mapu, ale pochybuji, že se bude bavit u hry, vyžadující nesmyslné schnellšmrglání myší, byť rozsévající radioaktivní smrt. *Global Domination* je zkrátka zvláštní hra, která mě přesvědčila o tom, že i rychlá akce může být k ukousání.

Jediným kladem tak zůstávají filmečky mezi misemi, respektive expertka pro výzvědné služby, kapitánka Robertsová. Při pohledu na její slibně masité rtíky se hráč jen těžko zbavuje obsesivních myšlenek na orální sex. Ostatně, co dělat jiného, když jste zavření v bunkru sedm pater pod zemí a v řádné pracovní době dvěma kniply s tlačítky rozpoutáváte peklo na povrchu planety?

Michal „OhNoMoreNukes!" Rybka

score 3/10

plusy	minusy
• kapitánka Robertsová	• všechno ostatní

konfigurace

Výrobce	Psygnosis
Distributor	Psygnosis
Systém	Win 95
CPU	P133 MHz
Paměť	15 MB
Harddisk	16 MB
Multiplayer	ano
3D	ano

verdikt

Kdyby hra vznikla jako poctivá strategie nebo jako střílečka, která by vypadala úplně jinak, možná by stála za víc než pouze za rozkošná ústa Carolyn Dunn alias kapitánky Robertkové.

Rival Realms

Když se v pekařství začnou prodávat kromě rohlíků také dětské plínky, dopadne to stejně, jako když se odborníci na simulátory pustí do realtime strategií.

plusy	minusy
• přenášení postav mezi jednotlivými levely	• ovládání hry

konfigurace

Výrobce	Activ Pub
Distributor	Digital Integration
Systém	Win 95 / 98
CPU	90 MHz
Paměť	16 MB
Harddisk	70 MB
Multiplayer	ano, 8 hráčů
3D	ne

verdikt

Spíš podprůměrná realtime strategie, která se vyrobila jen proto, aby bylo o Vánocích co pod stromeček.

Una nadsázka v titulku je trochu přehnaná, protože firma Digital Integration - odborníci na simulátory všeho druhu - je jen pouhým distributorem *Rival Realms*. Za hrou samotnou stojí Activ Pub, neznámá firmička, sídlící někde v srdci temných Karpat. Opravdu tím nemyslím nějaké město v Americe, které se shodou okolností jmenuje Karpaty, ale pravé, nefalšované, rumunské hory. Trochu mě to zarazilo, že už v Rumunsku mají elektrický proud či dokonce potažmo počítače, ale co naplat, Windows wám wlezou všude.

Rival Realms vás zavedou do fantastického světa plného rytířů, elfů a orků. Ano, je to střet tří ras, boj na život a na smrt, obrana a útok - sakra, to je mi originalita, nemám náhodou déjà vous - a to všechno, prosím, v realtime. No prostě si představte *Warcraft*, řízněte to trochu *Diablem*, posolte *Magic and Mayheymem* a podávejte mírně vychladlé. Asi již tušíte, o co se tady jedná. O stavění vesniček pro chudáky peony, o budování rozsáhlých armád a o rasovou nenávist, vedoucí buď k úplnému vyhlazení nepřítele, anebo k vyhledání funkce save/load.

Myslím si, že těchto her není nikdy dost, ale musí být dobře udělané a měly by přicházet s nějakým novým, neotřelým nápadem. Ani jednoho, ani druhého se však u *Rival Realms* nedočkáte. Je sice nádherné, že hra má detailně propracovaný tutoriál ve stylu „tady na to klikni, todlencto teďkonc seber a tamto zabij", že umožňuje multihru až osmi hráčů třeba i přes internet, ale samotná je velice fádní. Pokud si vzpomenete na takzvané akční mise z *Warcraftu* - tedy ty, kdy s hrstkou vojáčků jdete na nepřítele a někdo to peklo musí přežít - máte tu celý scénář téměř všech 60 scenerií rozdělených do tří kampaní. Mimochodem, už ve *Warcraftu* jsem tyhle akční mise z celého srdce nenáviděl a snažil jsem se je co nejrychleji dohrát. V *Rival Realms* jsou prostě furt. Proto je také během hry na jednotlivé vojáčky kladen velký důraz. Během bojů získávají válečné zkušenosti, což se projevuje vzrůstajícím počtem jejich hit-pointů, silou či obranou. Je to snad jediný světlý bod na téhle strategii, protože si můžete své muže „přetahovat" z mise do mise. Bohužel si je musíte vždycinky za nějaký peníz znovu koupit, takže si vypěstujete maximálně dva až tři opravdové řezany, které mají u sebe plno posilujících artefaktů.

Rival Realms se ovládá (jako stejné hry podobného ražení) pomocí ikonek. Bohužel, tvůrcům se zdálo asi už příliš ukradnout i zavedené ovládání z příbuzných her, takže velice často se vaše skupinka válečníků po špatném kliknutí objeví úplně někde jinde, pak se ji pokusíte „naliznout" pravým tlačítkem myši a ono se to dělá levým, no prostě, takové drobnosti, které vám hru dost znepříjemní. Naštěstí mají postavičky jakous takous umělou inteligenci, takže během boje je lepší mezi ně raději moc neklikat.

Co se rozmanitosti postaviček a staveb týče, zde se rumunští hoši drželi hesla, že není rozhodující kvalita, ale kvantita. Každá rasa má tedy k disposici 12 staveb, které lze ještě vylepšovat, a 14 rozdílných jednotek, které můžete vyrábět. Takže třeba fire master u lidí může zpravovat balisty či lodě, orčí šamani mohou nadopovávat jiné orky nějakou medicínou, kouzelníci zase vládnou všelijakými kouzly od fireballu až po masivní totální destrukci, no prostě klasika. Trochu mě zarazila přítomnost výzvědných helikoptér či dopravních vzducholodí, ale třeba to tak v Rumunsku ve fantasy chodí.

Digital Integration se chlubí, že touto hrou odstartovali nový směr v jejich obchodní činnosti. Po urputném dvoudenním válčení vám musím předem prozradit, že touto cestou se ubírám každé ráno hned potom, co vstanu. Nemyslím tím však koupelnu, ale tu druhou místnost s tím bílým sedátkem, kterým protéká voda.

Nedávno jsem se bavil s jedním kamarádem, fandou na simulátory.

Ptal se mě, co mám z těch strategických her. Že to prý moc dlouho trvá, je to nuda, pořád se to musí nahrávat. Snažil jsem se mu vysvětlit, že je to přeci paráda vybudovat si město, vypíplat si vojáčky a vyrazit soupeři namlátit držku. Že jako z toho mám takovej dobrej pocit. Bohužel, tento pocit se při hraní *Rival Realms* nikdy nedostavil.

Lukáš Ladra

score 5/10

Vigilance

Další hnusáček od SegaSoftu rozšiřuje řadu pokakaných Černých Petříčků.

Tráod si takhle večer sednu a noinstoluju si něco her americké produkce, o kterých krom pór letmých reklam no internetu nemó nikdo (včetně mě) oni potuchy. No rozdíl od věcí, které dobře znám ustavičným sledováním různých preview a beta verzí daleko předtím, nežli vyjdou, ukrývají v sobě neznámé ztracenky, jakési kerosenové kouzlo, které se ostře vznítí s prvními jiskrami jakéhokoli zájmu. Občas se z neočekávaného narodí docelo zojímovó věc joko *Sanitarium* nebo *Alien Earth*, ale důvod, proč o většinu těchto her nemá evropská produce zójem, je čosto mnohem prozaičtější - tyto věci jsou zpravidla šity. Moje dnešní zopářka tuto molou tezi dobře potvrzuje: *Enemy Infestation*, druhá, mnou zapořená US-only hro, se ukozuje být takřka bombou (tedy bombou bez rozbušky, protože v Evropě osi nikdá nevybuchne, viz. recenze na tuto hru mezi „dvojstrónkovou elitou"), zotímco z *Vigilance* se vyklubol hnůj fšech hnojů, futrál.

SegaSoft US (nyní již zkrachovalý - cha chó!) rád vydávo! šity a kazil už tak dosti zlý vkus apatického omerického herního publiko. *Vigilance* je, podle libozvučných reklam, „skvělý bojový simulótor speciálních výcvikových jednotek". Tento simulátor však žádným simulátorem není, ukazuje pouze zájemcům o nevkus, jok krásně plesnivý může herní svět být. *Vigilance* je dolší břečkou ze série sprostých kopií *Tomb Raidera*, ovšem tentokrát je to vyloženó nestoudnost, ožebročená o jokýkoli cílevědomý pokus o originalitu. Jakési syrové, necílevědomé, bloudící krůčky (či spíše bezcílný vrávor opilcův) joko pokus o vložení špionážního elementu či nóznak složitější struktury misí učiněny sice byly, ole xokru - pusté běhání nekonečnými koridory o vyprazdňování zásobníků do pobíhojících NOmozků, nesoucích cedulku „ENEMY", přece není ničím jiným než bezhlovou akcí, ať si monuól říkó, co chce o ródoby sofistikované reklamy plivou na chudinky konzumenty jedovou ódu sebepochvolnější.

Uživatelská přátelskost této hře rozhodně není vlostní. *Vigilance* se instaluje o nahrává tok dlouho, že jsem několikrót vyresetoval počítač v domnění, že se zokousl. Hned mi bylo jasné, že se na mě tohle hro rozčílilo, móm na to čuch. Po určitém utrpení a proklikání několika tabulek se konečně spustilo. Po monitoru se mi roz(b)lil blevojzz, šklebící se, jok lezzbící se lezzby, nočež bylo mihem oka josné, že jsem rozběhl softwarovou verzi hry. Po delším křížovém tažení skrze zmotená Options menu jsem *Vigilance* konečně vysvětlil, že se v bříšku mé mošinky nochází orgón zvaný 3Dfx o hru jsem znovu spustil. Tentokrát se už no mě *Vigilance* asi opravdu zlobila, protože došlo k několiko resetům, ať již přirozeným (neboli „pravým", tj. počítoč exne jako zbuldozerované koťátko) nebo uměle vyvoloným mým nedočkavým prstíkem resetníčkem.
Sóm neexistující Bůh na nebesích a existující velký Bill pod nebesy pomohli nakonec tomu, že se hro spustila a pokynula mi do svého pixelovotého lůno. „Eghrrrrble, hrůza!!" vyhlesl jsem něco zvratků, ole kostky již byly vrženy o mezi mnou o lákovým tlačítkem RESET ležela svatá povinnost orecenzovot zo koždou cenu.

Paskvily bolí každého recenzenta nejen hrát, ale o nich i psát. Strrrašlivý šit, jako je *Vigilance*, na vas tasí své ohyzdné nepřednosti na každém kroku v takovém množství, že si je ani nestíhate ukládat do paměti: nepraktická kamera... nemožnost podívat se do dveří či za roh... nesmyslné ovládání... dementní nepřátelé, žerouci kulky joko mók... hnusná splývající grafika... zííív... moje postovo polyka kulky a neumírá... áárghh (přeci umíró)... nemožnost ukládot pozice... absence mopy... chaotické zaměřování vyšších o nižších úrovní... debilní příběh o dialogy... zíííííív... RESET.

Tok dobře, děti, tohle pískoviště je nevhodné. Psí lejno na každém kroku, v růžčích nochcóno, písek vydlabán až na beton, sem tam nějoká ta ohlodonó kost, čouhající z prašivé jomky... co kdybychom konečně otočili stránku (doslova i obrozně) a nechali tuto bolestivou samohonu hnít v hrobě zopomnění. K ničemu jinému dobró není (snod pouze k sebetrýzni po setmění). Vivot flagellonti!

Mamoulian

konfigurace	
Výrobce	SegaSoft US
Distributor	SegaSoft US
System	Win 95
CPU	P 150
Paměť	16 MB
Harddisk	30 MB
Multiplayer	ano
3D	ano: 3Dfx, Glide

verdikt

Šitáno první třídy, plýtvání strojovým časem vašich svatostrojů.

▼ Taky nic nevidíte? Tak to je OK, protože já taky ne. Střílení do neviditelných terčů bylo vždycky moje.

▼◄ Leze, leze po železe, nedá pokoj, dokud RESET.

◄ Těch překrásných textur! Nemůžu se vynadívat! Tu pixelovatou kočku bych ale raději přelepil nějakou děvou z LEA.

◄◄ Sledujte stěnu. Dvě díry od kulí na kule.

plusy	minusy
• ženské mají hezké boky	• snad bloody všechno: grafika, hluk, špatná hratelnost, psí naivita • zbytečně zabírá místo na disku

score 3/10

DEMO NA CD 57

Moto Racer 2

Aneb Dolphinovi se do rukou konečně dostalo pokračování skvělého motocyklového simulátoru od jeho oblíbené firmy Delphine Software.

► JUMP!

▼ V aleji, v aleji, motorky se válejí!

▼► Skok a oslepující záblesk. Sanitka již čeká.

Mám rád rychlá auta a přesto, že v reálném životě často a rád jezdím, patřím k řidičům spíše opatrnějším. Proto mám rád simulátory rychlých aut a motorek (na kterých v reálném životě naopak zásadně nejezdím vůbec). Právě u simulátoru totiž člověk může vybouřit své závodnické srdce, povolit stavidla adrenalinovým pumpám a dovolit si i krkolomné a sebevražedné manévry, aniž by se musel bát, že skončí v sanitce či v horším případě v podobně tvarovaném autě černé barvy. Přílišné hraní čehokoliv vás sice do sanitky dostat může, nikoliv však na nosítkách, ale ve svěrací kazajce.

Když jsem v redakci bral od Andreje CDčko s recenzovatelnou verzí *Moto Raceru 2*, těšil jsem se, jak si po *Need for Speed 3* konečně zase zahraji pořádně adrenalinovou simulaci. Francouzští Delphini již prvním dílem dokázali, že i motocyklová simulace může být skvělá, hratelná a plně konkurenceschopná vůči automobilovým simulátorům. Electronic Arts se jednička zřejmě také líbila, protože se rozhodli, že pokračování vezmou pod sebe a obohatí tak svoji auto-simulaci řadu i o motocyklovou simulaci.

Srovnám-li po technické a hratelnostní stránce *Moto Racer 2* s mým současným favoritem *Need for Speed 3*, není se o čem bavit.

Mnozí z vás již jistě tuší, že když začínám fakty, a nikoliv extatickými citoslovci, nebude brambor tak horký, jak by se mohlo na první chvíli zdát. Původní *Moto Racer* byl hrou natolik skvělou, že jeho kvality jej do dnešní doby řadí mezi nejlepší motocyklové simulátory. Snad proto jsem od dvojky čekal víc, než jsem nakonec dostal.

Technologický skok, který je znatelný např. V *Need for Speed* se Delphinům zřejmě vymkl kontrole, a tak je celá hra poněkud divná. Což o to, grafický engine je velmi dobrý, podpora akcelerace na velmi slušné úrovni, multiplayer (dokonce i na jednom počítači) také nechybí, přibalen je i editor tras, jenže *Moto Racer 2* tak nějak netvoří harmonický celek.

Snad proto, že byl počet tras zvýšen na dvaatřicet, je jejich jezdecká kvalita a grafická propracovanost spíše diskutabilní záležitostí - po projetí několika z nich se vám začne zdát, že autoři spíše vsadili na kvantitu než na kvalitu, a to se v tomto typu her nevyplácí. Navíc tak hráč velmi přichází o základní fakt hry, že po několikerém projetí trasy si již většinu úskalí pamatuje a přestává být tak handicapován proti počítačovým protijezdcům, chtěl bych však vidět někoho, kdo si zapamatuje několik desítek tras.

Srovnám-li po technické a hratelnostní stránce *Moto Racer 2* s mým současným favoritem *Need for Speed 3*, není se o čem bavit. *NfS 3* se všemi jeho „zvonečky a píšťalkami" (z angl. „Bells and Whistles", označující ty nejvychytanější funkce počítačových programů, v případě her zejména grafiku, efekty, hudbu a nové technologie [DVD, surround zvuk, force feedback]) je prostě daleko vpředu a všichni ostatní se pouze snaží nikoliv dohonit, ale neztratit stopu.

Ale zpět k *Moto Raceru*. Také „díky" ovládání, na které se zvyká daleko obtížněji než v jedničce, je hratelnost - jádro úspěchu každého projektu - nižší, dokonce i než hratelnost jedničky. Neustále se potácíte ze strany na stranu, padáte z motorky a díky neznalosti terénu si počínáte spíše jako amatér na Simsonu, který se omylem připletl do závodu „půl-litrů".

Stejně jako v původním díle obsahu má hra dva základní motocyklové režimy, kapotované silniční démony a terénní speciály. Každému, co jeho jest, toť přístup jistě správný, rád bych však uvedl, že odlišnosti mezi těmito motocyklovými druhy jsou ve skutečnosti - a naštěstí i ve hře samotné - natolik velké, že de facto se celá hra rozpadá na dvě rozdílné simulace. Základní ovládání, řazení, zrychlování a provádění kaskadérských kousků je samozřejmě stejné, chování motorek, protivníků i charakter závodních tras je však totálně jiná káva.

Když jsem tak stále srovnával proti původnímu dílu, mohlo by se zdát, že na něj mám růžové vzpomínky a moje očekávání bylo prostě založeno na špatných předpokladech, jenže když jsem si zkusil zahrát jedničku i dvojku na střídačku, bavil jsem se u původního *Moto Racera* o stupeň více než u druhého dílu. V počítačových hrách (zejména v těch s mnohonásobným pokračováním) se často stává, že pokračování je horší než původní hra, hře typu motocyklová simulace by se to však stát nemělo. Naštěstí je to však zaviněno zejména kvalitami originálu, a tak je *Moto Racer 2* mezi současnou konkurencí stále v té vedoucí skupině.

Václav Provazník

konfigurace

Výrobce	Delphine Software
Distributor	Electronic Arts
Systém	Win 95
CPU	160 MHz
Paměť	16 MB
Harddisk	30 MB
Multiplayer	ano
3D	ano, 3Dfx, DirectX 6

verdikt

Pokračování skvělého motocyklového simulátoru, které není tak dobré, jak by všichni očekávali.

plusy	minusy
• multiplayer mód • lepší podpora akcelerátorů • více tras	• průměrná grafika • až příliš mnoho tras • nízké vzrušení ze hry • špatná ovladatelnost

score 6/10

Elder Scrolls:Redguard

Pintu džinu a půlku zaříznutýho prasete k tomu. Polopirátská akční adventure z populárního RPG světa Elder Scrolls.

Všechno je věcí pohledu. Tak třeba velikost. Někdo říká, že na velikosti nezáleží, ale vyprávějte to někomu, kdo se právě vrátil od sexuologa po konci čtvrtého rozvráceného manželství. Nebo obyvatelům New Yorku, přes který se právě přehnala Godzilla. Na velikosti prostě záleží, s tím nic nenaděláme. Stejně ale záleží i na úhlu pohledu, kterým se díváme na počítačové hry. Třeba. Proč si neudělat takovou malou sociologicko-pařanskou studii na příkladu posledního dílka Bethesdy - *Redguard*.

Jestli se na *Redguard* budete dívat očima akčního hráče, budete zklamáni - hra má poměrně slabé technické zpracování (3D engine, byť konečně podporující 3Dfx je přece jen o pár let pozadu) a jak po vizuální, tak po herní stránce neodpovídá současným standardům (srovnáme-li ji třeba s *Tomb Raiderem*). Je ale jenom věcí úhlu pohledu, jestli vám to ale bude vadit nebo ne. Žádnému hráči ságy *Elder Scrolls* to nikdy nevadilo. A tak, pokud ten váš úhel pohledu bude zastřen růžovými obláčky lásky ke světu, ve kterém jste prožili možná větší část svého života (jestli jste hráli i *Arenu* i *Daggerfall*), potom vám nebude vadit, že je *Redguard* spíše parodií na 3D hry „third-person", tedy podobně jako *Tomb Raider*. Nebudete se zabývat poměrně nedokonalým ovládáním, nebude vám vadit poněkud nemotorná animace hlavní postavy, zavřete oči nad zvláštním pohledem kamery a rychlost, respektive pomalost pohybu vám také nebude činit sebemenší potíže. Je to sakra přece *Elder Scrolls*, posvátná to záležitost. Možná se trochu pozastavíte nad bojem, který se rozhodně nedá označit za optimální, ale i to určitě překousnete. Jestliže ale tohle všechno fanda *Elder Scrolls* přehlédne anebo alespoň pomine, pro ostatní hráče akčních her to znamená obrovský zkrvavený nápis STOP. Takhle akční hry dneska určitě nevypadají. Ne snad, že by to Bethesdě mělo vadit.

Troufám si totiž tvrdit, že prodejnost *Redguardu* byla zaručena dávno předtím, než se tahle hra objevila na regálech prodejen. Síla *Redguardu* je úplně někde jinde - v pečlivě propracovaném a léta pilovaném světě, který opět překvapí svým rozsahem, v silném příběhu a v gigantických dialozích. Jestli nemáte rádi konverzace, potom radši vypijte láhev s jódem, než abyste *Redguard* začali hrát - od samého začátku vás tady budou provázet tuny textů, v každém dialogu se objeví další a další možnosti a než se dostanete k prvnímu pořádnému seknutí mečem, přečtete si a poslechnete si menší knížku. Příběh je další devizou hry - ta je zasazena do „Druhého věku", do doby, kdy po celé zemi zuří válka. Děj začíná na ostrově Stros M'kai, který si v nedávné době podrobilo Impérium pod vládou Tibera Septima. Nad nepodajnými redguardy (každý ví, že to je jedna z ras *Elder Scrolls*) bdí císařské stráže a ostrovu vládne nekompromisní guvernér. Hlavní hrdina Cyrus se sem po letech na pevnině znovu vrací, aby nalezl svou zmizelou sestru Iszaru. To je ale jenom začátek dlouhého putování po ostrovech, podzemích palácích, gobliních kavernách, trpasličích dolech a dalších lokacích, v jehož průběhu se odkryje mnoho dalších dějových linií a zvratů.

Jestli nemáte rádi konverzace, potom radši vypijte láhev s jódem, než abyste *Redguard* začali hrát.

Cestou narazíte na staré známé rasy z *Elder Scrolls*, užijete si nakupování v obchodech, konverzací i soubojů v hostincích. Budete mít klasický inventorář předmětů, který zahrnuje vše od léčivých lektvarů přes dopisy a mapy až po kouzelné artefakty a užitečné nástroje typu lopata - provaz - kompas. Budete plnit desítky dílčích úkolů, na jejichž konci vás čeká buďto více nebo méně tučná finanční odměna, nějaký ten artefaktík anebo další stopa po zmizelé sestřičce. Interakce s okolím je velmi omezená a zahrnuje občasné zmáčknutí páky, otočení kolem, případně použití něčeho na něco, kupodivu, jiného. Jestli máte rádi rychlou a dynamickou akci, zapomeňte. Jestli se vám ale po nocích zdá o *Elder Scrolls*, pak se tady budete cítit jako Rybka ve vodě (žádná narážka na jména členů redakce nebyla záměrem). Zkrátka - všechno je jen otázkou úhlu pohledu, a tak hodnocení berte jenom jako orientační - podle stupně své náklonnosti ke světu *Elder Scrolls* si k němu přičtěte/odečtěte ještě dva body.

Jan Eisler

plusy	minusy
• obrovská rozloha • desítky NPC • populární svět	• slabé technické zpracování • nedořešené boje • absence charakteristik a vývoje postavy

▲ Jogging podél potůčku.

● Cyrus s majestátní sochou v pozadí.

score 7/10

konfigurace	
Výrobce	Bethesda
Distributor	Bethesda
Systém	Win 95
CPU	166 MHz
Paměť	16 MB
Harddisk	140 MB
Multiplayer	3Dfx, D3D
3D	ne

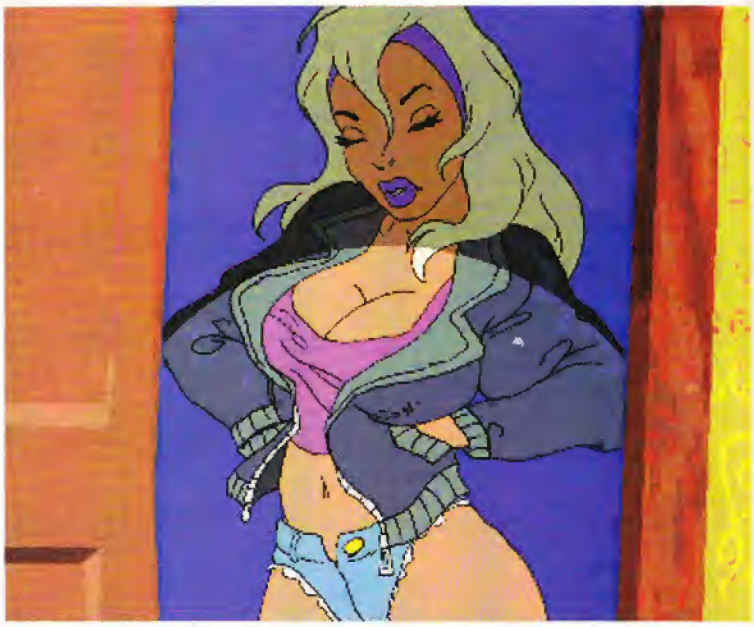
verdikt

Pro fanoušky Elder Scrolls další extatická epická sága, pro hráče akčních her velká otrava, pro adventuristy průměr.

Lula: Virtual Babe

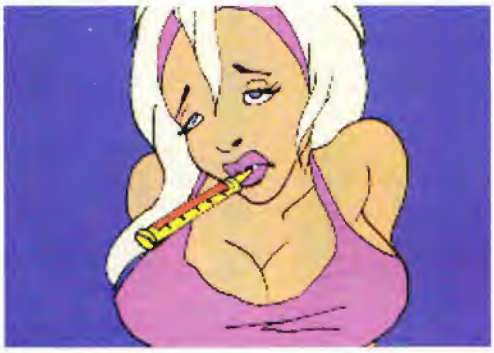
Jak se stát dokonalým mužem za 28 dní, snadno, rychle... a hlavně bezpečně.

Každého človíčka čas od času přepadne pocit, že by se měl o někoho postarat. V lepším případě se postaráte sami o sebe, v tom horším začnete shánět někoho nebo něco, o co byste mohli „s láskou" pečovat. Jako první Vám na mysli vytanou domácí mazlíčkové jako například chlupatý pejsek nebo chlupatá kočička a když už jsme u těch chlupatých kočiček, co takhle „nechlupatá" virtuální milenka? Víte, s domácími mazlíčky sice může být zábava, ale některé věci se s nimi jaksi opravdu dělat nedají. Ale taková virtuální milenka... je poměrně tichá, finančně skoro nenáročná, skromná a navíc lehce ovladatelná. K jejímu uspokojení nepotřebujete mít svalnaté, pružné mladické tělo - zcela si vystačíte jen s přesnými pohyby, ehm, myší a vypracovaným svalem na, ehm, ukazováčku.



plusy	minusy
• zaručeně pobaví • poučí, jak by se to dělat nemělo	• naivní • tragicky průměrná grafika

Kromě jiného tato virtuální slečna vám zcela jistě bude připomínat starého známého tamagochiho s poněkud lepší vizáží a širší paletou možností využití. Navíc je to docela vychytralá osůbka, která vám nedá nic zadarmo. Lulu musíte krmit, protože jinak prostě nemá na sex ani pomyšlení. Také v případě, že ji schvátí nějaká obzvláště vypečená choroba, rovněž není příliš rozdávačná. Kromě jiného jí můžete dávat různé dárky a dárečky jako jsou například autíčka, kočičky, šperky atd. Vaši náležitou a starostlivou péči odmění patřičným nejen vizuálním, ale také zvukovým efektem. Pro zvláště snaživé a náruživé „chovatele" se tato neúnavná Lula může stát zdrojem nepříjemného pocitu, že už prostě nemůže, že už je prostě moc „vydřená". I na tuto variantu autoři mysleli, a tak stačí vybrat nějaké nevhodné jídlo či ještě nevhodnější, ale zato účinnější dáreček, jako je kniha nebo magazín. Všechny touhy také bezpečně uhasí zablýsknuvši se ostrá jehla injekční stříkačky. Další předností sladké Lulu je i fakt, že ji můžete poslat kdykoli spát. A co je ještě zajímavější, Lulu je natolik realistická, že se tu nevyhnete ani nepříjemnostem jako je menstruace.



▲► Typický hypochondr.
▲ Aaach...ouuu.
► Šípková Růženka.

Co mne na Lule také velmi zaujalo byla široká škála nálad. Během dne se vám totiž Lula před očima několikrát změní. Z vášnivé roztoužené milenky v nepřátelskou potvoru až po pláčem zmítající se uzlíček nervů. Nicméně celé hře zcela proti mému očekávání dominuje jediné téma... SEX. A věřte mi, že v této oblasti byli autoři vskutku vynalézaví. Od docela nevinných polibků přes masáž zad a laskání prsou až po starou stokrát i vícekrát ověřenou klasiku či takzvanou polohu zezadu. A nejen to...

Zcela jistě vás bude zajímat, jak že to ta Lula vlastně vypadá. Dalo by se říci, že je to další vážná adeptka na roli v americkém seriálu Baywatch. Pokud vás přitahují výrazné silikonové křivky, útlý pas a dlouhé nohy, pak vás a vašeho nejlepšího přítele tato slečinka jistě osloví. Po grafické stránce je hra vcelku průměrná a místy až komická. Některé erotické scény jsou opravdu důmyslné a nezkušený se může lecčemu přiučit i z těchto ne zcela perfektně provedených obrázků. I animace jsou takové trošilinku jednodušší, zato vypečenější.

Další malou kapitolkou této hry je hudba. Tedy hudba tu není žádná snad kromě intra. Zato však, co se týče velmi realistických zvuků...někdy až příliš skutečných, obzvláště při jídle. Když máte pocit, že to nejí ona smyslná Lula, ale nějaké zvířátko. Na druhou stranu musím uznat, že co se týče vzdechů a slastných výkřiků, je Lula prostě dokonalá. A co víc, dokonce i mluví. V případě, že se opije, začne vám cosi vyprávět (je mi upřímně líto těch, co neumějí anglicky) nebo vám jindy sdělí, jak moc vás chce. Teď hned. I hlas této slečinky je, dalo by se říci, velmi, ale velmi svůdný až smyslný a lehounce sexy zastřený, což v některých okamžicích působí opravdu „rajcovně". Po každé velice zdařilé akci, kdy jste překonávali své omezené fyzické možnosti má pro vás Lulu překvapení v podobě několika pochvalných slov: „Youuu areee sooo gooood". Jak milé, že? Vyjma této věty vám také čas od času oznámí, že je unavená nebo nemocná, popřípadě že ji začínáte nudit.

Tak a teď něco o užívání si. Jak jsem se již zmínila, seznam jejích sexuálních služeb je velice pestrý. Takže o zábavu budete mít jistě postaráno. Otázka však je, v kterém směru. Protože některé vybrané scény připomínají spíše parodii na sex. A kromě toho se bez větší intelektuální námahy vcelku slušně pobavíte. No, a abych nezapomněla, její denní příděl „akcí", které můžete spolu uskutečnit, je 40. Bohužel do tohoto počtu je počítán i spánek, jídlo, pití, dárečky, lékařská péče... takže podtrženo sečteno vám na sex zůstane 10 procent z celého dne a to už jste tak utahaní, protože Lula má větší potřebu jídla než samotného sexu.

Pokud máte stále pocit, že vám vášnivá a roztoužená Lula má ze svého bohatého arzenálu potěšení a radostí, co nabídnout, neváhejte a pozvěte si Lulu na 28 dní k sobě domů. Bude z vás stoprocentní muž. Možná...

Lenka „Raven" K.

konfigurace

Výrobce	Take2
Distributor	Take2
Systém	WIN95
CPU	486 100 MHz
Paměť	8 MB
Harddisk	35 MB
Multiplayer	ne
3D	ne

verdikt

Skutečné ženské jsou samozřejmě nenahraditelné, ale když zrovna nejsou po ruce, nezbývá než sáhnout po Virtuálním Baby a pořádně si užít na monitoru.

score 5/10

Deer Hunter 2

Pokračování Jelenobijce nabízí dosud netušené možnosti - největší lov na vašich monitorech může začít!

Snad každý z nás měl nějaké sny, když byl prťavej. Ten chtěl být kosmonautem, ten indiánem nebo milionářem. Našly se vpravdě i kuriózní případy, kdy malé a rozumu ještě prosté škvrně chtělo být slušným člověkem, akvarijní rybičkou nebo popelářem. Jen zalovte v paměti, a pak si popravdě přiznejte, nakolik jste si svá raná přání splnili. Já si to své totiž před nedávnem splnil.

Můj největší sen totiž nebyl kovboj, recenzent nebo maniak. Já jsem chtěl být lesníkem. A když panbů dá, tak možná povýším i na myslivce. To jsem si tenkráte hýčkal ve svém nitru a nikomu o tom raději neříkal. Snil jsem o tom, kterak se budu toulat po lese, z hub na stromě zjišťovat, kde je sever a střílet ze své žaludovky. Hledat bludné kořeny a prodávat je německým turistům u dálnice. Život chtěl zpočátku jinak a původně to vypadalo, že budu beznadějně ubit nudným a stereotypním

všedním životem. Pak ale přišel *Deer Hunter 2* a všechno je jinak.

Deer Hunter 2 je to, co si může každý z nás, potencionálních lesníků, přát. Nemusíte vystrčit nos ze svého vyhřátého doupěte, a přeci se toulat po lesích a ostřelovat tu zvěř, která neměla dostatek rozumu a nevzala nohy na ramena (vím, že jeleni ani většina další lovné zvěře ramena nemá, ale pokud bych snad toto rčení upravil, vystavuji se akutnímu riziku nepochopení z vaší strany). Dokážete si představit lépe vynaložený čas před obrazovkou vašeho monitoru? Hodinu mačkáte směrové šipky, potom konečně narazíte na nějakou tu stopu a začíná hon. Pokoušíte se udržet proti větru, toť základní poučka každého správného lovce, a pokud na to máte čas a náladu (jako že máte, protože co se dá dělat v lese plném stromů) pokoušíte se dle lišeje určit směr sever s střílíte ze své věrné žaludovky jen tak do vzduchu na lelky. Většinu času se totiž vrtáte prstem v místech, na která si normálně nesaháte. Když už opravdu proniknete do tajů a složitých interaktivních vnitřních vztahů, zjistíte, že jeleny lze i stopovat a pokud máte nějaké to štěstí, tak nějakého i odchytíte a možná i zastřelíte. A pokud patříte mezi opravdové *Deer Hunter* mazáky, naučíte se ovládat i taková složitá zařízení, jako je například dalekohled. Kouknete se do něj a hle - hned vidíte více. Více stromů, více mechu, více všeho kolem dokola.

Za ukořistěné parohy (pokud si neshodíte své vlastní, za ty nic nedostanete) dostanete nějaké ty peníze, za které si můžete dovolit lepší žaludovky s větším dostřelem a průrazností žaludů. A pak hurá znova do lesa a na jeleny!

Deer Hunter je nutno posuzovat ze dvou hledisek. První, hráčské není příliš lichotivé. *Deer Hunter* není čistokrevná hra, ale spíše jakási osekaná simulace reality. Na tom by nebylo nic divného, ale tento výtvor nebyl stvořen s ohledem na vkus hráčů, který už je v dnešní době velice vyvinutý, ale spíše s ohledem na vkus velké masy lidí, kteří mají na počítači tabulkové procesory, textáky, a když už jim to všechno leze krkem, tak si zapnou solitaire

▲ Než z vás bude Vilém EuroTell, chce to trochu tréninku.

◄ Je to sice divnej dalekohled, ale je skrz něj vidět.

◄▼ Jak to, že jsem si nevšiml, když mi je nasadila?

nebo miny a tím jejich hráčské povědomí končí. Samozřejmě, že když jim někdo v obchodě s houskama nebo u pumpy nabídne báječný simulátor rybaření nebo jelenaření, tedy činností, na které díky své účetní praxi nemají nejen čas, ale ani peníze, nezaváhají ani okamžik. Vzhledem k tomu, že takových mas je všude na světě dostatek, není divu, že se *Deer Hunter* tak prodává (jeho první díl byl v USA nejprodávanější hrou roku 1997 a od dvojky se na tento rok očekává to samé). Výjimkou jsou státy jako naše republika, kde lidé nemají peníze ani na lov, ani na jeho simulaci. A navrch ještě nemají čas, protože jinak by nemohli vydělávat ty legrační penízky, za které si kupují jídlo.

Tak *Deer Huntera 2* vám samozřejmě nedoporučuju, protože se u něj rozhodně nepobavíte. Jediný způsob, jak vám může být užitečný, je vlastně dvojí. Buď ho dáte jako dárek svému otci, strýci, dědovi - komukoliv jinému a hrách nicnetušícímu a budete od toho člověka mít na rok pokoj, nebo donutíte některého ze svých kamarádů vyhodit dvě tisícovky do kanálu, a pak se bavit jeho vztekem, který si vylije na vašem majetku, pokud možno tom nejhodnotnějším.

Teď se můžeme jen pohodlně usadit do křesla a čekat, až nám pohotové marketingové firmy nabídnou kromě simulací lovů a rybaření i simulace orálního sexu nebo simulátor čištění zubů. Princip bude stále stejný a vy si budete moci virtuálně vyzkoušet všechny ty úžasné, neobjevené a netušené možnosti, které se vám při těchto činnostech nabízejí. Sem a tam, sem a tam, vyměnit kondom/kartáček, sem a tam, sem a tam, zdokonalit techniku kroužení, sem a tam, sem a tam...

Martin Kalivoda

score 2/10

plusy	minusy
• nemusíte mít legitimaci s časovým kupónem pro vstup do lesa	• jedině vaše parohy nemáte šanci prodat

konfigurace

Výrobce	Wizard Works
Distributor	GT Interactive
Systém	Win 95/98
CPU	P 133
Paměť	36 MB
Harddisk	40 MB
Multiplayer	ne
3D	ano

verdikt

Není o co stát, jak vypadá hra víte a tohle se ničemu takovému nepodobá. Pro ty z vás, kteří jsou lovci - 8/10.

Dethkarz

Rychlý vůz, dobré brzdy, pevný volant, přídavné spalování a řízené rakety. Co víc automobilový závodník potřebuje?

Tu situaci zažijete tisíckrát. Už už se budete blížit k cílové rovince jisti si svým neotřesitelným vítězstvím, když v tu chvíli se kolem vás z obou stran přeženou dva soupeři a ukradnou vám vaše sladké vavříny. V ten moment máte chuť zabíjet. Ale nejde to, ve většině závodních her se musíte, bohužel, spokojit s konvenčními a spíše sportovními způsoby boje. Název hry *Dethkarz* však napovídá, že se tentokrát můžete těšit na něco vyjimečného.

Po skvělé futuristické závodní hře *Motorhead* je tady další, neméně vizionářská záležitost, která je minimálně po vizuální stránce s *Motorheadem* srovnatelná. Nad technickým provedením užasnete: skvělé okruhy se spoustou bizarních staveb a scenerií v pozadí, futuristické automobily s nepostradatelným reflexním povrchem a některými udivujícími efekty (jako např. v případě pádu z tratě se automobil doslova rozplizne do modrého mraku), nejrůznější barevné a particlové efekty, výbuchy a další legrácky, které vás přenesou z vaší mrzké šedé reality do nádherného a pohádkového futuristického snu.

Dethkarz si však nebere příklad jenom z *Motorheadu* a jiných závodních her budoucnosti. Podobně jako třeba v *Need For Speed 3* tady najdete okruhy zasazené do stejného prostředí, které se ovšem s postupující obtížností mění - část tratě zůstává stejná, ovšem na určitých místech se objeví nové odbočky, jež vás dovedou k novým zítřkům nebo spíše k horším a smrtelnějším zatáčkám. Ještě z jedné „závodní" hry si *Dethkarz* bere příklad. Mohli bychom říci, že tou hrou jsou skvělé amigácké *Super Cars*, ale na ty si už nikdo nepamatuje, a tak se uchýlíme k čerstvějšímu příkladu. A tak, stejně jako v hitovém *Carmageddonu*, i tady jsou cesty k vítězství rozmanité. Nemáme teď sice zrovna na mysli chodce (tučňáky, krávy, jeleny, slony, psy, krávy, žirafy...), ale spíš ostatní jezdce. Když hranice vaší trpělivosti přeteče a ten otrapa je pořád před vámi, stačí jen stisknout spoušť a být vytrvalý. Plazmový kanón nebo laserové dělo v základní výbavě, nejrůznější řízené i neřízené rakety, miny a „elektrifikátor" nablízko, v podobě „power-upů" - to všechno se tady může stát zkázou vašim protivníkům. A vaším zadostiučiněním.

Systém je směšně jednoduchý a přitom takřka geniální. Před každým závodem si můžete vybrat základní zbraň.

Systém je směšně jednoduchý a přitom takřka geniální. Před každým závodem si můžete vybrat základní zbraň: pomalejší, ale silnější plazma anebo rychlejší a slabší laser. Jedinou starostí u těchto zbraní je rychlost jejich dobíjení, ani s jednou nemůžete střílet pořád a nazdařbůh. Chcete-li si však přinést na své soupeře těžší kalibr, budete muset sebrat některý „power-up", který se válí na trati. Tyto bonusy jsou velmi rozmanité a vedle zbraní zahrnují ještě třeba přídavné spalování, opravu poškození anebo štíty. Kouzlo je v tom, že můžete vždy mít jen jeden speciální předmět v zásobě a že všechny jsou pouze jednorázové. Je v tom i velký kus taktiky, protože se musíte rozhodnout, zda si raději vezmete dodatečnou rychlost a uniknete pronásledovatelům anebo se rozhodnete pro raketu, necháte soupeře předjet a zezadu mezi ně zasejete zkázu. Věřte, že je to veliká zábava a že, zvlášť po několikátém zahrání, najdete nejvychytanější způsoby, jak tu kterou trať projet co nejlépe s použitím těch nejlepších specialitek.

Cesta k vítězství ovšem nevede přes ničení všech nepřátel a ačkoli to při nejsnazší obtížnosti jde (tam je jen devět oponentů), při těžším nastavení už přijde na řadu vaše řidičské umění. Ovládání vozu je trochu nezvyklé a velmi „živé", ale po čase si na ně zvyknete. Design tratí je celkem obstojný a spoléhá z velké části na obtížné úseky spojené s pádem z trati (při pádu mimo vozovku se auto teleportuje zpět s menší ztrátou energie) a na krkolomné skoky přes propasti. Jsou tu celkem čtyři různá prostředí: město, ledový pól, přímořská/podmořská zóna a konečně rudá planeta. V každé z těchto lokací jsou tři různě dlouhé okruhy čili celkem dvanáct tratí. Rozhodnete-li se pro šampionát, budete časem získávat vylepšení vlastního vozu, ale pouze v podobě lepších jízdních vlastností a jen dvakrát.

A to je také jediným, ale bohužel osudným záporem celé hry. Je tu toho totiž málo. Málo prostředí, malá různorodost okruhů, málo vozů, málo všeho. Sami hru dohrajete za jediné trochu delší odpoledne, a tak se síla hry přesouvá spíš na multiplayer, který přece jen nabízí trochu variability a vzrušení. Je to obrovská škoda, protože s o něco větším rozsahem bych neváhal přidat k ohodnocení ještě dva body navíc.

Jan Eisler

plusy	minusy
• skvělý engine • zbraně a power-upy • zábavný multiplayer	• málo tratí • málo aut • málo všeho

konfigurace

Výrobce	Beam Software
Distributor	Melbourne House
Systém	Win 95
CPU	P 133
Paměť	16 MB
Harddisk	130 MB
Multiplayer	2-8
3D	3Dfx, D3D

verdikt

Naleštěná auta, navádějící rakety a futuristické okruhy. Skvělá, byť trochu krátká, akce.

● Tak tohle bylo těsně - plazma minula o fous.

► Zelená je naše barva. Vypadá k sežrání, co?

score 7/10

Test Drive Off Road 4x4

Další autíčka, které se tváří jinak, než jaké ve skutečnosti opravdu jsou.

Jsou chvíle, kterým se v lidské hantýrce říká zlomové. Jedna taková byla právě před chvilkou. Andrej mi s ohromnou naléhavostí vysvětlil, jak je životně důležité psát všechny názvy her v recenzích kurzívou. Se zatajeným dechem jsem mu naslouchal, a poté s posvátnou úctou, možná hraničící až s bázní, potvrdil, že jsem to pochopil. Proto tedy vězte, protože už to nikdy nebudu opakovat:

V každé další recenzi, kterou pro SCORE napíšu, se za každou cenu pokusím vyhýbat všem originálním názvům a raději zavedu zkratky, různá přirovnání a další triky, jak toto nesmyslné jedenácté boží přikázání obejít, protože práce na kurzívu vynaložená mi přijde zbytečně neúnosná. To já jen abyste pochopili, proč se mé recenze najednou hemží nesmysly, kterým nikdo nerozumí.

Se hrou, uvedenou v názvu, se však stejně moc ohánět nebudu, protože mi za to pravděpodobně nebude stát. Možná to víte, možná ne, ale za svůj hráčský život jsem hrál tolik závodních her, že mi všechny splývají v jednu ohromnou šmouhu. Hrál jsem jak ty nezapomenutelné (Potřeba rychlosti 1), méně nezapomenutelné (rychlý auto na FGP) až po ty nejhorší z nejhorších (anglicky 'Křikloun' č.1). Myslím tedy (jsem), že mám dostatek zkušeností, abych mohl šmahem a hned na začátku recenze, dokud se nezamotám do různých vývodů, převodů a popisů, odsoudit hru, jejíž název je v nadpisu k této recenze, k těm podprůměrným. Pokud už se vám dostane nějakým kalým či nekalým (výjimečně je i možnost Kalivodým) způsobem na harddisk, přivodí vám něco málo slastných chvil, a to především díky poměrně slušné grafice, kterou se však v dnešní době pyšní už prakticky každá závodní hra, a pokud se nějakou náhodou nepyšní, tak je to stejně jenom nějaký velice promyšlený tah marketingového centra dané firmy. Taktéž hudba potěší přibližně polovinu z vás, protože se dělí na dvě poloviny, a tedy na dvě potenciální posluchačstva - ty, kteří mají rádi rockovou, punkovou či jinou podobnou hudbu (nic proti nim, jen jejich konzervativnost nechápu) a ty, kteří poslouchají i něco jiného. Ti samozřejmě vědí, že pokud člověk sedí za volantem, není rocková hudba ta správná, která probouzí, vybudí a podporuje překračování rychlostních limitů. Tolik tedy k hudbě, protože autoři recenzované hry si ještě stále myslí, že správný tvrdý rock do auta patří a není v mých silách je přesvědčit, že tomu tak není.

Základní schéma celé hry je nachlup stejné, jaké byste čekali u závodní hry, která se snaží být za každou cenu co nejobyčejnější: několik tratí, každá v jiném prostředí, možnost jejich projetí v opačném směru, několik průměrných aut a ještě dalších několik lepších, které nemůžete mít hned od začátku, ke kterým se budete muset teprve dostat a samozřejmě možnost jedné jízdy anebo soutěžní série. Nechápejte mne, že něco v tomto klasickém přístupu kritizuji.

▲◄ Troška mačkání nikoho nezraní.

▲ Scenérie fajn, ale kdybyste to hráli.

Kdepak, je to už stokrát prověřené, proč to nepoužít znovu, že?

Firma Accolade, lépe řečeno spíše její marketingový odbor, pravděpodobně došla k přesvědčení, že to, co na závodním segmentu trhu chybí a co by se mělo hráčům urychleně nabídnout, je další terénní šílenství. Koneckonců, pořádné závody podobného druhu vychází jen málokdy, tak proč bychom to teď nezkusili zrovna my (Accolade)? Tato představa je bohužel v několika bodech dost chybná. Off Road (to není celý název hry!!) totiž nespočívá v tom, že jedete po vytyčené trase a vyhýbáte se překážkám, do kterých můžete narazit, jak vám autoři nabízejí ve hře 4x4. Určitý malý výsek tohoto fenoménu byl autory pochopen, a to že se většinou nejezdí na asfaltce. Mnohem častější jsou různé štěrkové, pískové či travnaté povrchy v různých kombinacích. Ale způsob jízdy se mi zdá být hodně vedle. Je divné, že můžete autem zatáčet ve chvíli, kdy letíte vzduchem, což, ano, je sice nutné, jelikož jste ve tu ve vzduchu prakticky pořád, ale poněkud si nevzpomínám, že bych něco podobného byl schopen docílit na silnici. Taktéž je nudné jet neustále s plynem na podlaze a jenom zatáčet doleva a doprava. Takhle to prostě není a já považuji za zbytečné se k tomu dál vyjadřovat. Autoři si totiž myslí, že když vezmou engine z nějaké předešlé závodní hry, trošku ho vylepší, přizpůsobí prostředí a samotná auta a simsalabim - klackem sobě vyhoním (speciální zaříkávadlo zaslechnuté v redakci SCORE) je tu Off Road, závodní megabomba, kterou ještě okořeníme dovětkem 4x4, nic už nechybí. Ale ono chybí!

Podél trati chybí cokoliv živého, cokoliv reálného, cokoliv, co by potěšilo oko soustředěného závodníka. Protivníkům chybí bojovnost. Na slunném pobřeží jsem se pokusil o spontánní atak na věžičku pobřežní hlídky s tajným přáním, že třeba nachytám Hajzlhoffa na švestkách a ona mi taková chatrná stavbička zarazí naplno rozjetý polonákladní terénní obr. Naopak některé palmy projíždím, jako by byly z vaty a nejen, že se jim nic nestane, ale není ani patrný žádný, byť sebemenší, otřes. Chybí také citlivé ovládání a ohromná spousta dalších někdy malých, někdy větších věcí, které však nakonec v celkovém souhrnu dělají ze závodní hry DOBROU závodní hru. Trať, auta a pohyb vpřed nestačí. Na to můžeme chodit pěšky kolem domu s tím rozdílem, že místo po chodníku prostředkem silnice. Tam vás ale možná něco zabije, takže se raději zabijte rovnou doma jednodušeji třeba sebevznícením, ať neruší silniční provoz. A dost, už o tom nechci napsat ani ň. Ň. A kurzíva žádná. Já věděl, že to nebude takový problém.

Martin Kalivoda

plusy	minusy
• nejezdíte pozadu, grafika vypadá docela dobře	• jezdíte popředu, zcela přehlédnutelná hra

konfigurace

Výrobce	Accolade
Distributor	EA/Bohemia Inter.
Systém	Win 95
CPU	P 120 a výše
Paměť	16 MB
Harddisk	100 MB
Multiplayer	ano
3D	ano

verdikt

Pokud si to nezahrajete, a nic nepřijdete. Pokud si to koupíte, máte super podšálek.

score 4/10

Centipede

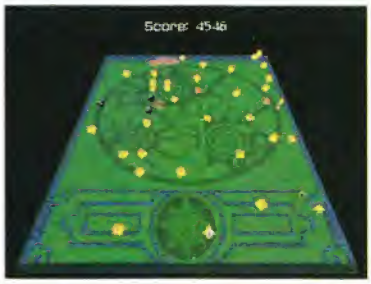
„Proč?" Takovou otázku si kladl i Bůh, když stvořil svět. A odpověděl si: „Aby byla legrace." Jemu se to ovšem na rozdíl od programátorů Hasbro Interactive povedlo.

konfigurace

Výrobce	Hasbro Interactive
Distributor	Hasbro Interactive
Systém	Win 95
CPU	P 133
Paměť	16 MB
Harddisk	10 MB
Multiplayer	ano
3D	ano

verdikt

Naprostá zhovadilost.



►▲ „Dvojrozměrná" verze stonožky.

► Stonožka se valí z hor.

▲ Naprosto nepřehledný shluk polygonů představující kraba.

► Pod 3Dfx hra vypadá poněkud lépe.

Hasbro Interactive je firma, která je zaměřená na všechny druhy zábavy. Jejich výrobky ve formě plyšových Darthů Vaderů můžete nalézt v Kotvě a jejich hry se prohánějí na nejednom počítači. Hasbro Interactive tedy dělá hry. Hasbro Interactive nedělá dobré hry. Hasbro Interactive dělá imbecilní, ba přímo kreténské hry, a to nejen příběhem či nápadem, ale hlavně formou vizuální a zvukovou. Čestnou výjimku tvořila *Star Wars Monopoly*, která byla pěkně graficky zpracovaná, ale celkově stála za... piškot. Možná si pamatujete z minulého čísla recenzi na *HEDZ* od Iceho. Ne? Ha-hááá, přečtěte si ji, ať víte, do čeho jdete!

Centipede je remake klasické osmibitovky, ve které se nestvůrná stonožka pomalu spouštěla z vrchu obrazovky a hráč ji musel zahubit dřív, než dojela k němu. Háček byl v tom, že po každém zásahu se stonožka rozpadla na dvě části, takže trvalo setsakramentsky dlouho, než byla mrtvá. Naštěstí to neměla tak lehké - mezi ní a hráčem totiž stála řada hub, které ji nutily měnit směr. Byla to tedy variace na klasické *Space Mutants* apod. O stálé popularitě staré *Centipede* se můžete koneckonců přesvědčit i na adrese www.score.cz. Takže to byl takový exkurz do dob dávno minulých a teď si povíme něco o její novodobé verzi, nudné to slátanině.

Dříve než vám *Centipede* znechutím, tak povím příběh. Ano, pozor! Ona má ta kravina dokonce příběh! Lidé rasy Wee si žijí spokojeně ve svém hnusném liliputánském království. Jednou za čas se ale objeví stonožky a je třeba vyhlásit jim Svatou válku. Vrchní kouzelník vybere jednoho řidiče a sestrojí vozítko, které jako jediné může porazit veškerý hmyz. Řidič si odhodlaně sedá a vyráží kosit stonožky. Pokliže vám to ještě nedošlo, tak tím chudákem jste vy. Krabice nelže, vážně je to 3D - první pohled, který se vám naskytne, bude rozmazaná šmouha mezi muchomůrkami a domečky, ke které se sbíhají jiné rozmazané šmouhy a vykřikují: „Help me, buddy!", „Thanks buddy!", případně „No buddy!", když je sejmete. Trošku se zorientujete a zjistíte, že je možno volit celkem ze tří druhů pohledu. Nenechte se mýlit, z ostatních pohledů se to NEDÁ ovládat. Když tedy zjistíte tyto skvělosti, napadne vás vystřelit. Ozve se cosi, jako by u sousedů vraždili kočku. Zkusíte to ještě jednou a zase ten samý zvuk. Smíříte se s tím, že prostě zvuky jsou nulové, ale to už přijíždějí stonožky! To je snad jediný klad této hry nebo spíše efekt - když máte přepnuto do pohledu ze své kabiny a vidíte stonožky, jak se valí přes hory, tak... řekněme, že to stojí za to. Samotná akce je totální nuda, prostě střílet stonožky, škorpióny, otrávené houby, čmeláky a Wee lidičky. Ne, pardon, ty se musí zachraňovat, ale ubezpečuji vás, že střelba do nich je mnohem zábavnější. Časem, aby snad hra nebyla stereotypní, budete zachraňovat i horníky. K tomu jsem se, abych pravdu řekl, nedostal, protože jsem odpadl po prvních šesti levelech. Ono přece jenom prostředí, které oplývá nepovedenými texturami, byť běží na 3Dfx, nemůže upoutat na dlouho.

Je vám už alespoň trošku špatně? Dodáme tomu hru pro dva hráče. Jednak můžete klasicky hrát splitscreenově s kamarádem na jednom počítači (pakliže najdete takového blbečka, který by se k *Centipede* přiblížil) anebo po síti. Hasbro Interactive je asi vcelku mírumilovná firma, protože tu chybí deathmatch, bůůůů. Vzájemnou kooperací se tedy probíjíte přes levely, což je úplně stejná nuda jako v případě prvním.

Chce se vám už zvracet? Ne? Běžte se najíst, aby bylo co. Poslední možnost je totiž Arcade mód, který se podobá starým osmibitům, akorát je trochu 3D. Tady není, co popisovat, prostě se střílí do stonožek, žádné bonusy, nic. Jen stonožky. A stonožky. Sto-nožky, hehehe... Sto-nožky, chro chro.

Pavel „Luke" Dobrovský

Centipede je remake klasické osmibitovky, ve které se nestvůrná stonožka pomalu spouštěla z vrchu obrazovky a hráč ji musel zahubit dřív, než dojela k němu.

score 2/10

plusy	minusy
• sjíždění stonožek z hor	• všechno, především zvuky a grafika

NBA Live 99

Bílí muži neumějí skákat...

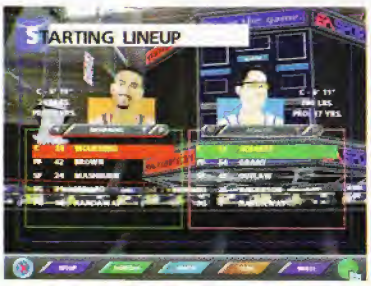
Série *NBA* je tak trochu neprávem opomíjená v celé řadě sportovních produktů od EA Sports. Pravdou je, že český hráč šáhne mnohem raději po krabici s *NHL 99* či *FIFA 99*, což jsou po úspěchu našich sportovců dva nejoblíbenější sporty v České republice. Basketball zůstává spíše na chvostu herního zájmu - i když není natolik exotickým zážitkem spatřit jej na monitorech našich počítačů jako například *Maddenu 99*, v žádném případě se nejedná o produkt, po kterém by se hráči mohli utlouci.

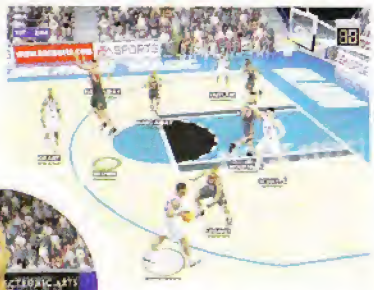
Přiznávám se, že na rozdíl od *NBA* s pořadovým číslem 97, kterou jsem opravdu pařil až do zemdlení, pro mne byla osmadevadesátka spíše zklamáním. Nicméně *NBA Live 99* opět vypadá na to, že sérii *NBA* vrátí na výsluní. Hrát můžete samozřejmě se všemi týmy celé *NBA* - zvláště zábavná je možnost s jedním týmem projít až deset sezón (!). Vaši hráči se v průběhu věků samozřejmě mění, jejich kvality narůstají a klesají, proto musíte občas někoho nového, perspektivního najmout a občas některého z vašich svěřenců bez milosti poslat do basketballového důchodu. Samozřejmě nechybí ani možnost hrát kromě sezóny, pouze přátelský zápas či si jednoduše vyzkoušet správnou strategii v tréninku.

Výborný je i trading hráčů - *NBA Live 99* vám prostě nedovolí vyměnit Pippena s Jordanem za neznámého basketbalistu, který právě vylezl z univerzity, což je spíše vlastnost manažerů než standardních „akčních" sportovních her. Samozřejmě si můžete vytvořit i svého vlastního hráče - ačkoli můj vlastní „Ondřej Malý", vysoký nějaké 2m 30cm a vážící dost přes sto kilo, rozhodně svému vzoru neodpovídal.

Pokud jste rádi hráli velmi arkádní basketball *NBA Hangtime*, doporučuji vám nastavit si v *NBA Live 99* mód „arcade". V něm sice nemůžete s hráči dělat tolik speciálních pohybů jako ve standardním „simulačním" módu, ale užijete si zato více legrace - vaši hráči skutečně tváří! Jejich ksichtíky konečně nevypadají kamenně jako gotické obrazy a dostávají výraz, konkrétně se na vás hráči dokáží zašklebit jedenatřiceti různými způsoby. Zvláště je to vidět při střídání, kdy záběr na odcházejícího či přicházejícího hrdinové skáčou skutečně, skutečně vysoko a i míč vypadá trochu jinak...

Oproti minulé verzi se trošku zlepšila i grafika - stíny na parketách vypadají mnohem lépe než v devadesát osmičce a hlavně - hra není ani na slabších počítačích, mezi které musím již nyní počítat i ten svůj, tak příšerně pomalá. Jednotliví basketbalisté jsou skutečně ztvárněni vynikajícím způsobem. Motion capturing je ještě lepší než *NBA 98*, kde se hráči občas pohybovali značně uměle. Nejsem si jist, jestli je to chyba programu či mé videokarty, ale dokonce se mi zdálo, že s postupem hry mají hráči stále rudější podpaždí a hra tak simuluje i opruzeniny... :-) První velké vylepšení poznáte prakticky hned poté, co začnete *NBA 99* opravdu hrát. Ten mlhavý pocit, že jste skutečně viděli Karla Malona ďábelsky se zachechtat po úspěšném slamu či Dennise Rodmana vycenit zuby poté, co poslal k zemi některého z protihráčů, se rychle změní v realitu potom, co si uvědomíte, že se hráče přesně odhalí, jak je na tom váš svěřenec psychicky.





▲◄ Černí muži umějí skákat!

◄ Povšimněte si slunečních brýlí hráče vpravo.

Trošku mne zamrzel komentář, který byl například v *NBA 97* mnohem lepší. Jeho ďábelské šťastné protahování samohlásek při zvláště povedeném koši („Alonzoooo Moourninnng!!! He slams it there!" apod.) dokázalo hráče skutečně vybudit k větším výkonům, naopak nynější komentář se mi zdá tak trochu sterilní a příliš se podobající nevýraznému tlachání (myslím tím play-by-play komentář). Komentátor totiž bohužel příliš nezvedá hlas, ani se nezdá být nějak nadšený, když domácí tým poráží hosty před koncem o patnáct bodů. Naštěstí se dá zapnout starý dobrý hlasatel v aréně, který vám již zajistí mnohem lepší dojem ze hry.

Ročník s pořadovým číslem 99 se vyznačuje tím, že proti roku minulému se nemění příliš vizuální zpracování, jehož permanentní zkvalitňování bylo hlavní devizou her z let minulých. EA Sports spíše přidávají roztomilé efekty a jen minoritně upravují grafiku tam, kde se jim něco před rokem zcela nepodařilo. Nicméně i to nám stačí ke štěstí, protože, přiznejme si, nejsou tyto hry to nejlepší na trhu?

Ondřej Malý

score 8/10

plusy	minusy
• velmi dobrá grafika • ksichtíky hráčů • „arkádní mód"	• suchý komentář

konfigurace

Výrobce	EA Sports
Distributor	EA/Bohemia Inter.
Systém	Win 95
CPU	P133 Mhz
Paměť	32 MB
Harddisk	40 MB
Multiplayer	ano
3D	ano, 3Dfx, D3D

verdikt

Vynikající basketball - tedy přesně to, na co jsme od EA Sports zvykli.

Montezuma's Return

Pomalu, ale jistě a nezadržitelně se blíží doba, kdy se staré osmibitové legendy dočkají svých remaků stejně, jako třeba staré filmy. Neblíží se - už je tady.

plusy	minusy
• klasická plošinovka • slušný 3D engine	• nezvyklé ovládání • nemožnost ukládat pozici

Nová generace legend už je tady. Prvním pionýrem této vlny byla vynijající akční strategie *Battlezone*, remake stejnojmenného trháku, následovat budou *Asteroids*, rovněž od Activision. Starobylá a neméně legendární plošinkovka *Montezuma's Revenge* už má také svůj remake v podobě *Montezuma's Return*, plošinkovky, které přibyl ještě jeden rozměr navíc. Při pohledu na tuhle novou generaci hry a na rozdíl oproti původní předloze se nabízí otázka - jak asi bude vypadat ta další generace, pokud se jí ovšem dožijeme. S rychlostí, jakou postupuje vývoj v této oblasti se ale spíše dožijeme nejenom třetí, ale i čtvrté a páté generace. A jestli s každou další přibude jeden rozměr...

Těm, kterým *Montezuma's Revenge* jako pavučinami opředená klasika nic neříká, může stačit ujištění, že jde o jednu z nejslavnějších plošinkovek, které kdy spatřily světlo světa. Pokud chcete vědět ještě víc, nezbývá než si hru koupit, protože spolu s nejnovějším *Montezuma's Return* najdete na CD i kompletní *Revenge*, navíc s emulátorem osmibitového Atari, můžete se v myšlenkách, ale i v akci vrátit do osmdesátých let a na vlastní oči se přesvědčit o tom, jaký kus cesty už počítačové hry ušly. Spíš uběhly.

Zapomeňte na vaše oblíbené ovládání klávesnicí a myší, protože na to hra prostě není stavěná.

Zanechme ale nostalgie, zamáčněme slzu v oku a odplivněme sliny v ústech. Je konec roku 1998 a Montezuma se vrátil. Kam? Do klasické plošinkovky - hopsačky, ovšem ve velmi přitažlivém 3D enginu a samozřejmě ve 3D - s trojrozměrnými puzzly, nepřáteli a samozřejmě plošinkami, propadly, ostny a pastmi, na které narazíte na každém druhém kroku. Starý osvědčený princip zůstal stále stejný, změnilo se jen prostředí a gameplay.

Pořád jde ale o přecházení z místnosti do místnosti (i když tentokrát jsou tyhle „místnosti" jakési úseky spojující větší množství komnat, decentní pošťuchování se s nepřáteli, mírné řešení celkem očividných problémů a samozřejmě především o sbírání pokladů. Pokud jde o ty nepřátele, narazíte na všemožná roztomilá stvoření od krys a létajících lebek až po domorodce s válečnými maskami a samozřejmě závěrečné bosse, kteří hlídají cestu do další úrovně. Do dalších úrovní, slušilo by se říci, protože cesta do nitra mayských pyramid vede nejedna. *Montezuma's Return* ale není jen nějaká zhůvěřilá akční řežba, ve které byste jenom kopali, kousali a škrábali. Nutno přiznat, že bojování, byť je celkem vtipně vymyšleno (Můžete bouchat pěstí a kopat, přičemž obojím vyčerpáváte zásobu energie. Když zásoba dojde, je nejlépe schovat se za bukem a čekat, než síla doroste.), tvoří jen zanedbatelnou část celé hry.

Tu větší část vašeho dobrodružství potom tvoří hopskání po plošinkách vysoko nad zemí, nad pískem, nad nepříjemnými pastmi i nad lávovými poli, ve kterých se koupání vřele nedoporučuje. Doslova vřele. Čas od času může být takové pobíhání po plošinkách a neustálé padání z nich trochu frustrující, ale takový už je koncept hry. V jeho duchu vás určitě nepřekvapí nemožnost ukládat pozice během hry, protože přesně takové stařičké akční hry byly. Aby to ale nebylo tak hrozné, před každým závěrečným bossem se hra automaticky uloží, abyste se nemuseli pižlat s celou úrovní pořád dokola. Samozřejmě, svou roli hraje i sbírání pokladů - čím více, tím lépe. Další životy a přístup do bonusových úrovní vás nemine, pokud se vám podaří sesbírat všechno, co se od vás čeká. O vysokém skóre, kterým se můžete chlubit svým podobně zaměřeným (tady zaměřeným na tuhle hru, o sexuální orientaci ani slovo) kamarádům.

Pokud jde o technické zpracování hry, není si na co stěžovat. *Montezuma's Return* sice nevypadá jako *Unreal*, ale o nic takového se ani nesnaží. Je to milá 3D hopsačka a tomu odpovídá i provedení. Mile působí zejména zdroje světla, které si můžete otestovat na pochodních, které drží potvůrky ve svých pahňácách. Trochu nezvyklé je ovšem ovládání - nic jako *Tomb Raider* vás nečeká, protože je to (většinou) hra z vlastního pohledu. Zapomeňte ovšem také na vaše oblíbené ovládání klávesnicí a myší, protože na to hra prostě není stavěná. Zpátky k osmibitům, zpátky ke klávesnici, zpátky ke skvělé zábavě, kterou *Montezuma's Return* rozhodně přináší.

Jan Eisler

score 7/10

konfigurace

Výrobce	Utopia technologies
Distributor	Take 2
Systém	Win 95
CPU	133 MHz
Paměť	16 MB
Harddisk	8 MB
Multiplayer	ne
3D	3Dfx

verdikt

Zpátky k osmibitům, zpátky ke klávesnici, zpátky ke skvělé zábavě. Vzkříšení legendy se podařilo na výbornou.

Forbidden City

„Jééé... adventura."

Nadšeně se natahuji a netrpělivě beru do třesoucích se rukou cédéčko s kostrbatým nápisem Forbidden City. V očích mám najednou takové to zvláštní světlo, které je u některých jedinců neklamnou předzvěstí několika probdělých nocí...

Poté, co jsem se zaujetím zhlédla kraťoučké, ale pěkňoučké intro a pochopila, že tahle adventurka od francouzské firmy Cryo není jen tak ledajaká, a to nejen proto, že se jedná o detektivku s historickým námětem ze staré Číny, se mi v hlavě začala nejasně rýsovat jedna velice dotěrná myšlenka - něco hodně podobného jsem už někde někdy viděla. Zalovila jsem tedy hluboko, přehluboko ve své chatrné paměti a všechno mi bylo rázem jasné. Cryo, duben a *Egypt*. Tahle firmička totiž s něčím velice podobným již na herní trh přišla. Ta dubnová záležitost se jmenovala *Egypt* a jednalo se o adventuru téměř dokonale skloubenou s historickou encyklopedií. A *Forbidden City* je ve své podstatě to samé v bledě modrém s několika změnami. Podtrženo sečteno, Cryo se spolu se svým partnerem Réunion des Musées Nationaux rozhodlo již podruhé vsadit na vzdělání... A teď ať mi někdo tvrdí, že všechny hry jsou jen zábava. Není nad to spojit příjemné s užitečným.

Vzhledem k tomu, že vztah převážné většiny lidiček na této planetě ke vzdělání byl a je povětšinou jiný než kladný, se mi zpočátku toto dílko jevilo jako čin velmi odvážný, byť v praxi jednou vyzkoušený.

Nutno podotknout, že se Cryu opravdu vyvedlo, neboť po několika minutách hraní vám již nepřipadá, že se brouzdáte nezáživnými encyklopedickými informacemi, ale naopak s napětím zuřivě hledáte vše potřebné. Věřte mi, že je co hledat, vždyť právě pomocí těchto reálií se vám má podařit nalézt vraha jednoho z předních hodnostářů v Zakázaném městě. Aby toho nebylo málo, je celý příběh zahalen do rafinovaného závoje mystiky, napětí a tajemství. A co více, autorům se povedlo téměř nemožné - encyklopedické části hry se jim podařilo sestavit jako podrobný, navíc velice zajímavý přehled nejdůležitějších informací ze staré Číny, od vládnoucích dynastií přes fotografie budov až po nábytek, obrazy a jiné prkotinky. Jednoduše něco, co potěší a zahřeje u srdce nejednoho profesionála, ale i laika a díky Omni3D výhledu si dokonce můžete většinu budov a předmětů prohlédnout pěkně zblízka.

Když už jsem se tu zmínila o Omni3D, které je u většiny her od Crya běžné, mohla bych vám prozradit něco málo také o grafice. No, přiznejme si, grafika nebyla nikdy u her od této firmy slabou stránkou a ani tohle její dětátko není ve zmíněném směru žádnou výjimkou. Všechno je podrobně zpracované, a to věrně do těch nejmenších detailů. Samozřejmě ani hudba, doprovázející hru, zde nijak zvlášť nepokulhává za typickým cryovským standardem. Libé tóny jemných čínských melodií skvěle doplňují děj a podtrhují působivou atmosféru hry. Další věcí, která je u této firmy pro změnu dosti neobvyklá, je relativní jednoduchost. Přestože si musíte neustále vyhledávat nějaká fakta, číst velice podrobně každičký řádek vcelku jednoduché angličtiny, poslouchat velké množství rozhovorů, nikdy se vám nepodaří zcela dokonale zakysnout. Vše je tu totiž pokud možno přísně logické a na sebe navazující. I samotné, často se vyskytující, logické problémy jsou přímo primitivní a nědělají žádné větší starosti. Stačí jen dávat pozor.

Ovládání je jako obvykle také jednoduchoučké. Svého čínského Sherlocka Holmese ovládáte jen a pouze pomocí dvoutlačítkové myšky, a pokud se s předměty okolo vás dá něco dělat, na kurzoru se vám objeví, o jakou činnost se jedná, takže odpadá klasické povelové šílenství. Kromě toho ani zde nenajdete žádný předmět á la

1x1 pixel, což samozřejmě každého „normálního" hráče mile potěší. Všechny předměty jsou dobře viditelné a navíc ke každému z nich najdete nějaké to povídáníčko na téma, ve kterém muzeu ho můžete vidět, popřípadě něco o jeho historii.

Další kapitolkou je hratelnost. Jak jsem se již zmínila, realistický příběh je lehce okořeněn tajemnem, zčásti i mystikou, a právě tyto přísady činí tuto hru zajímavou. Příběh sám, ač se zpočátku může zdát poněkud jednoduchý, se postupně stále více zamotává. Naštěstí se tato tendence nakonec v dobré obrátí a vám se podaří tento místy zapeklitý případ vyřešit. A ačkoli se jedná o hru kombinovanou s jakousi historicko-vzdělávací exkurzí do Číny, hratelnost tím nijak netrpí, ba právě naopak...

Takže lidičky, pokud se toužíte vzdělávat a zároveň se přitom i trošku pobavit, tuto hru vám můžu jen a jen doporučit. Připravte si oblíbený kyblíček, lopatičku a bábovičky. Tohle je totiž přesně váš píseček...

Lenka Krejcarová alias Raven

score 6/10

plusy	minusy
• pěkná a přehledná encyklopedie	• jednoduchost • žádné velké změny oproti Versailles a Egypt

konfigurace

Výrobce	Cryo
Distributor	Cryo
Systém	Win 95
CPU	P 150
Paměť	16 MB
Harddisk	20 MB
Multiplayer	ne
3D	ne

verdikt

Balancování na pokraji nauky a zapářky se tentokrát nezvrhlo ani na jednu stranu a je z toho docela cool věc.

Big Race USA

Proč herní firmy neustále chrlí jeden průměrný pinball za druhým je jedna z otázek, na které bych se někdy rád někoho kompetentního zeptal.

konfigurace

Výrobce	Cunning Develop.
Distributor	Empire Interactiv
Systém	PC CD-ROM, Win95
CPU	P 90
Paměť	16MB
Harddisk	3 MB
Multiplayer	ano
3D	ne

verdikt

Průměrný pinball, nic navíc.

plusy	minusy
• propracované nastavení a technické zpracování.	• nuda • jeden stůl

Pokud se někomu při slově pinball zrychlí dech, orosí čelo a zvedne puls, můžete o něm klidně říct, že je přinejmenším dost divný patron. Pinball by totiž měla být hra v první řadě oddechová. Nějakou tu hodinku mlátit do čudlíků a jakmile zase jednou (tak po dvacáté) prohrajete, přestane vás to dokonale bavit a začnete se zase věnovat nějaké té dlouhodobější zábavě. Můžete třeba vyřezávat hoboj. Tvůrci pinballů, kteří tuto letitou pravdu dokázali pochopit, dokázali také vytvořit ty nejznamenitější pinballové herní stoly, které se kdy ocitly na zářících obrazovkách našich monitorů. Sem tam se dokonce vydaří tak povedený kousek, že nezapadne do změti těch ostatních, ale tyčí se nad nimi jako Kilimanžáro nad Řípem. Takovým kouskem je zejména zatím nejlepší pinball *Balls of Steel*, který vnesl do jinak dost ojetého světa kuličkopinkačů zase něco nového. Každý mohl své výsledky uploadnout na internet a porovnat je s výsledky ostatních hráčů. To bylo něco. Ale teď už dost filozofování. Koukneme se, copak nám tentokrát bohové nadělili.

Big Race USA se také pokusil vymanit z té šedé bezbarvé masy ostatních pinballů , a to hned několika způsoby. Tím méně šťastným je, že má jen jednu stolní desku, což na první pohled jako moc velká výhoda nevypadá, ale když si uvědomíme, že ve většině ostatních je stejně jeden stůl daleko lepší a propracovanější než většina ostatních, tak už to není zase tak jisté. V tom případě se ale podstatně redukované množství stolů musí zákonitě patřičně odrazit v tom posledním zbývajícím. Bohužel nestalo se tak zcela. Je sice propracovaný poměrně svědomitě. Vymodelovaný i ozvučený dostatečně, ale tak nějak nedokáže nadchnout. Vzpomeňme si třeba na stůl Duke Nukem z už výše jmenovaného pinballového gigantu *Balls of Steel*. To bylo teda něco. Další věcí ,které se Cunning Developments rozhodli provětrat šunky, je technické zpacování. Stejně jako jejich ostatní snahy, ani tato se jim nezdařila zcela. Kromě standardního volení obtížnosti, si můžete nastavit i náklon stolní desky, množství os posouvání obrazu (Tady je namístě zdůraznit, že vůbec nevím, o co se jedná. Přestože jsem si tuto hodnotu měnil několirát, obraz se nikdy neposunul ani o píď.) rozlišení a barevnou hloubku (tohle funguje až do 160 x1200 x32bit). Stejně propracované nastavení se týká i zvuků. Co ale nechápu, je neschopnost autorů zabránit při vlastním hraní tahání dat z CD. To opravdu zdržuje.

Ve vlasní hře se s novými prvky pochopitelně nesetkáte. Taky kde by se vzaly. Nějaké ty menší změny se přeci jen najdou, ale to se nedá dost dobře počítat. Příběh, no, žádnou adventuru nečekejte. Během hraní navštěvujete různá města USA a musíte se prostě propinkat do dalších.

Ke hraní si můžete vybrat hned z několika typů hudby. Jednak je to pomalý unylý jazz, pak by tu byl jeden rychlejší svěží jazzík. Sestavu dále doplňuje několik jazzových skladbiček. Jelikož mám jazz celkem rád, a také proto, že jde snadno vypnout, se mi hudba v podstatě líbila.

Co dodat. Rád bych vám tuto hru doporučil, ale z různých, víceméně výše uvedených, důvodů to neudělám. Pokud si opravdu chcete zahrát pinball, kupte si *Balls of Steel*. Jestliže už ho máte a omrzel vás, hoboje čekají.

Jakub Červinka

score 4/10

MS Pinball Arcade

Další přírůstek pro nenapravitelné pinkaly je na světě.

◄ A hurá na to!

▼ A je dopinkáno. Vhoďte další minci.

▼▼ Kulička v akci.

Existují dva typy lidí (No, ono těch typů asi existuje víc, ale nebudeme si to komplikovat, že?). Jedni pinbally přímo milují a ti druzí pohlížejí na každý nový přírůstek jako na hřebíček do rakve, pohřbívající hráčovu (jistě vysokou) inteligenci. Vždyť jaké to můžou být intelektuální orgie s dvěma páčkami a jednou (i když pěkně kulaťoučkou a buclatou) kuličkou? Co tak asi může být zábavného na všech těch hejblátkách a udělátkách, které blikají o sto šest, když se do nich trefíte?

Ano, takovéto úvahy probíhají hlavou někomu, kdo má k pinballům nepochopitelnou averzi. Těmito lidmi si ale MY (Zdeněk VII.) nebudeme kazit požitek z pinkání a strkání do stolu, které každý správný pinball obnáší. Vždyť se podívejte už jen na tu kuličku, jaká je to krása! Nádherné oblé tvary, většinou ve stříbrném provedení, kde se odráží všechna ta blikající nádhera okolo! Ten pocit ohromné síly a energie, když je kulička mrštěna obrovskou rychlostí za svým nejistým cílem! Ta krása, když kulička na své dlouhé a trnité cestě zasáhne nějaké to hejblátko a nám na konto přibyde další zasloužený bodík! Kdo to nezažil, nepochopí...

Microsoft, díky bohu, pochopil. Pochopil touhu nás „pinkalů" a předhodil nám, pinballovým hladovcům, sousto s názvem *Pinball Arcade*, aby se tak očistil z hříchu, kterým je nedávné vydání Windows 98. Ano, světe div se, sám velký (pardon VELKÝ) Bill snesl zhůry nám, (s)prostému lidu, zábavu vskutku lidovou, jakou pinball bezesporu je. Proto se na to hnedle podíváme, ať víme, na čem jsme a jestli stojí za to obtěžovat svojí CD-ROMku dalším cédéčkem, které nese logo firmy Microsoft.

A je to tady! Ptáte se co? No přece, úvodní menu, nabízející výběr z celkem... a teď to přijde... sedmi stolů (přestávka na obřadní rituál, skládající se z konzumace deseti středně velkých pinballových kuliček a obětování potulného psa)! Ano, je to neuvěřitelné, ale sedm stolů je určitě víc než obvyklé čtyři (Kdo by to byl řekl?). Kdybych ještě dodal, že všechny tyto stoly jsou podle skutečných předloh známých z barů a hospod, určitě by si většina z vás asi poslintala oděv a ukousla jazyk, takže vám to neřeknu :-). Ale když už je to venku, tak potěším všechny poslintané a nyní i němé informací, že se jedná o stoly od roku 1932

až do 1992, tudíž tu máme historii pinballů za šedesát let. Tak si to projedeme.

První a nejstarší stůl není ani tak pinballem, jako spíš pinkáním na bodíky. Určitě znáte takové to trefování do různě bodově ohodnocených kapes. Prostě žádné páčky, žádná blikátka a prémie. Celkem nuda.

Další stoly již jsou lepší a vypadají, jak jsme zvyklí. Totiž skoro, jak jsme zvyklí. Musím sice uznat, že kopie originálních stolů není špatný nápad (a nedá se na tom nic zkazit), ale... tedy spíš ALE. Pro odkojence *Pinball Fantasies*, *Illusions* či dalších podobných perel z dílen 21st Century, zvyklých na hromadu všelijakých prémií, oživování mrtvých, umrtvování živých a podobných taškařic, to bude trošku nuda. Prostě pár koleček, nějaká ta páčka, ale žádné velkolepé akce a akční podúrovně se nekonají, či konají jen ve velmi malém měřítku. Možná mně to budete mít za zlé, ale počítačové pinbally jsou mnohem zábavnější než jejich stolní předlohy. Ale abych nepomlouval (a to bych jakýkoliv pinball nerad, hned si dám raději třikrát Otčenáš), musím uznat, že celkově je *Pinball Arcade* pojat opravdu bravurně. Každý stůl je graficky proveden velmi... no, velmi dobře, řekl bych. Zvuky taktéž sedí, takže se posadte i vy, ať mi nevynesete spaní. A nakonec hudba. K většině stolů hraje příjemný jazz, který mi ani trochu nevadí, ba si dokonce myslím, že skvěle doplňuje atmosféru zakouřeného baru, v kterém takovéto ukáječe vašeho herního chtíče (myslím tím pinballové stoly) můžete najít.

Takže, když to vezmete kolem a kolem, tak *Pinball Arcade* je vlastně docela povedená hra a ještě k tomu je od Microsoftu, tak si jí važme a hrajme ji až do roztrhání těla nebo do ošoupání kláves Shift. Pink.

Zdeněk „Twinsen" Schneider

score 5/10

plusy	minusy
• dobrá grafika a hudba • věrné kopie originálních stolů • na pinball komplikované ovládání (8 kláves)	• občas trochu nuda • je to od Microsoftu

konfigurace

Výrobce	Gottlieb
Distributor	Microsoft
Systém	Win 95
CPU	P 90
Paměť	32 MB
Harddisk	15 MB
Multiplayer	4 hráči na 1 PC
3D	ne

verdikt

Docela zajímavý pinball... a bez namáčení!

Links LS 1999

Vzhůru na hřiště s novým golfem od Accessu!

Firma Access byla vždy známá dvěma herními sériemi - ságou o Texu Murphym, geniální detektivkou *Under a Killing Moon* (a jeho pokračováními) a golfy *Links*. *Linksy* nás provázejí již od dob dávno minulých a patří k podobné klasice jako *Flight Simulator* či *SimCity*. Access Software ostatně *Links* všemožně podporuje vydáváním dalších golfových hřišť (jedno za třicet dolarů, pokud máte zájem... já ne). S podzimem 1998 nám Access přináší novou verzi jednoho z nejoblíbenějších golfů na světě, *Links LS 1999*.

plusy	minusy
• kvanta herních stylů, nepřekonatelný fyzikální model, davy aplaudujících diváků.	• Power Stroke, grafika

Všechny, kdo čekají masivní přísun superlativů nad novinkami, nyní asi zklamu - podívate-li se na *Links LS* (verzi pro rok 1998, vydanou někdy na konci roku 1997) a zároveň na nový *Links 99*, zjistíte, že devětadevadesátka je prakticky pouhým updatem minulého dílu. Pokud jste do *Linksu* skuteční fanatici a nepřešli jste na *Jacka Nicklause 5* jako já, jsem si jist, že recenze nerecenze, stejně si hru koupíte. Přece jen, ač pouhý update, novinek je skutečně hodně, do očí ostatně hned udeří přítomnost nových hřišť - St. Andrew's Old Course, Bay Hill Club, Entrada at Snow Canyon a Latrobe Country Club v podzimních barvách.

▶ Dokázali byste se zkroutit do takovéto polohy? Ne? Já taky ne...

▼ Uděláme maličký podvůdek?

Access nemohl zůstat pozadu ani v nových vynálezech, co se ovládání týče a i v *Linksu 99* se stejně jako ve většině ostatních golfů setkáme s „mouse-swingem", zde nazývaným „Power Stroke Swing". Kromě toho samozřejmě nechybí ono známé golfové kolečko, ovládané dvojklikem či nově i mým oblíbeným trojklikem. Všechny tyto styly ovládání mají svoje mouchy - dvojklik je děsivě nepřesný, trojklik o něco méně, ale stále to ještě není ono, na druhou stranu Power Stroke vyžaduje poměrně dlouhou dobu na naučení, pokud jste s ním ještě nikdy nepřišli do styku (pokud vyznáváte tento typ ovládání, doporučuji *Empire Pro Golf*, kde existuje jenom mouse-swing).

Výbornou novinkou jsou nejrůznější nové styly hry - samozřejmě se setkáme s klasickým zápasem a jeho standardními deriváty. *Links 99* obsahuje i některé úchylné módy, například „My Kinda Game", kde se musíte snažit míček přímo odpálit do vysoké trávy či písku (což mi jde velice dobře) anebo „The Happy Golfer", v němž jde o to, přiblížit se co nejvíce ke greenu. Nové styly jsou rozhodně perfektní věc, která pobaví - ačkoli nejvyužívanější budou zřejmě klasické zápasy (ať již přátelské či o peníze), občas se takováhle oddechovka perfektně hodí. Dokonce si můžete v přiloženém editoru vytvořit svoje vlastní módy.

Co asi hned napoprvé na *Linksu* upoutá, je grafika - pokud si chcete ověřit, jak kvalitně vám běhá nová Riva TNT či Voodoo² SLI combo, máte smůlu - *Links 99* není akcelerovaná hra. Přesto (či u golfu právě proto?) vypadá *Links 99* velmi pěkně, přibližně jako *Jack Nicklaus 5*. Ten má ale mnohem lepší animaci golfisty, zde *Links 99* zaostává naprosto katastrofálně. Golfista je tuhý jak podrážka, dokud mu nedáte povel k pohybu, pak odpálí a znovu ztuhne v jakémsi prapodivném rigor mortis. Access snad nemohl udělat nic, co vypadá více nepřirozeně. Nepovedenou animaci na druhou stranu vyvažují příjemní čumilové, kteří jsou sice, stejně jako golfista, spritoví, ale i přes tento handicap oplývají poměrně velkým množstvím detailů (fotoaparáty, kamerami, taškami, logy na triku apod.). Opravdu vynikající jsou zvuky přihlížejícího publika - není nic více zahanbujícího než zaslechnout chladné bučení při doklepnutí míčku do jamky na sedmý či osmý dotek; jako rajská hudba naopak zní nadšený křik v případě zahrání jamky pod par.

Dalším plusem je vynikající fyzikální model, zřejmě nejlepší, jaký jsem kdy v goflu viděl. Míček se chová v závislosti na terénu i síle a směru větru naprosto přesně tak, jak má a odskakuje naprosto realisticky. Jediné, co se dá vytknout, je jistá nepřesnost kamery, která ukazuje dopad míčku daleko za green, ačkoli končí ve skutečnosti buď přímo blízko jamky, nebo před ní.

Links 99 se rozkládá na celých čtyřech CD - dvě z nich obsahují multimediální průvodce po jednotlivých hřištích spolu s krátkým videem, popisujícím okolní přírodu či pamětihodnosti. Leč ani interaktivní serepetičky nepomohou *Linksu* od finálního, nepříliš lichotivého ohodnocení. Bohužel, *Links 99* nenabízí příliš novinek, které by nás donutily vstát ze židle a okamžitě si jej běžet koupit. Posledním hřebíkem do rakve tak slavné série bude zřejmě *Jack Nicklaus 6*, který by měl vyjít příští rok.

Ondřej Malý

P.S.: Access se v nejbližší době chystá vydat *Links Extreme*, což je jakási krvavá cirkusová parodie na jejich vlastní golfy. Nijak zvlášť se mi tato idea nelíbí, golf není hrou, u níž by se stříleli králíci a jeleni a kolemstojící byli likvidováni miniaturními atomovkami skrytými v míčcích. Golf je přece záležitostí gentlemanů, politiků a byznysmanů, kteří diskutují v nádherném prostředí o aktuálních společenských problémech... Nu, uvidíme...

score 6/10

konfigurace	
Výrobce	Access
Distributor	Access
Systém	Win 95
CPU	P 150
Paměť	32 MB
Harddisk	48 MB
Multiplayer	ano
3D	ne

verdikt

Pokud máte doma původní *Links LS*, zapomeňte na *Links 1999*.

Robosaurs vs. the Space Bastards

Watch out, bad guys, I'm comin' after ya!

Tojem „železný muž" je většinou chápán obrazně; robosaur je ovšem železným mužem doslovným. A nejen doslovným, ale taky nejlepším - vždyť vznikli z toho nejlepšího z mužství; nemíním ovšem podivný vývar z jistých partií umrlce, ale z excelentních emerických herců, jako je Eastwood, Campbell, Clooney či Van Damme. Ti byli chyceni, rozřezáni a vyvařeni do genetické polévky, jíž pak byli potíráni bitevní roboti. Schwarzenegger přizván nebyl - všichni až příliš dobře víme, jak se zvrhnul pokus se zkřížením člověka, jehož IQ nedosáhlo CPUQ, a skončilo to Terminátorem. Robosaur je dobrý sluha, ale zlý pán, o čemž se přesvědčí spousta Space Bastardů, zmutované to kolonie zdivočelých chipů z tajných labolatoří Intelu, které se zmocnily raketoplánu a vypařily se do odlehlých končin vesmíru, aby se vlivem záření domutovaly z Katmai do SpaceBastards . A Zdivočelé Chipy se nyní vrátily, aby zotročily planetární systém, zavřely dívky do klecí, nutily zelené emzáky pracovat ve svých dolech, fialové zaživa opékali na způsob kebabu a hlavně - aby zavraždili Kennedyho. A jak známo, na bastardy nejlépe platí právě emeričtí herci...

Dnes, v otrlých časech, kdy výrobci her už musí napumpovat do monster třikrát víc krve a pětkrát více střev, než bylo zvykem, jen aby si toho hráč při rozstřílení aliena vůbec povšiml, je jen těžké šokovat. *RSB* se to daří celkem dobře, neboť místo týrání alienů mučí primárně hráče. Vše se nese ve výrazně undergroundovém stylu a pokud jste snadno urazitelní, máte citlivější rodiče či prarodiče a nebo vůbec trpíte lidskými city, je vhodné přistoupit ke hře s jistou dávkou opatrnosti. Černý humor z dílka totiž prýští proudem a mohl by vám pošpinit tlapky i koberec.

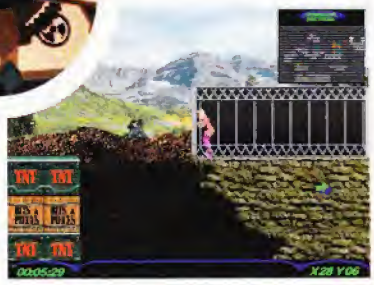
Prostoroví bastardi vypadají jako plošinková hopsačka, za což je někteří recenzenti považují. Od hopsačky se ale liší tím, že se v nich nedá vůbec hopsat - proto byla hra místy nezřízeně strhána. Inteligentní autor se ovšem zeptá sám sebe: „Je hra, v níž není možné hopsat OPRAVDU hopsačkou?" A odpoví si „Ne", čímž splní elementární test inteligence. Pak ho dokonce napadne, že by mohlo jít o logický rychlík a pogratuluje si ke splnění Testu pokročilé inteligence, nezbytného k běhání s robosaury za bastardy. Bastardi pochodují po úrovních sem a tam, buzerují Zelené hrabací alieny k vyšším výkonům a z nudy střílí děvčata v klecích přímo do zadnice. Což, jak známo, bastardi většinou dělají. A robosauři běhají, jezdí výtahy, hrdinně se vrhají z výšin a strkají do beden, aby byli všichni bastardi nakonec dostiženi, sešrotováni a jejich kovová dušička mohla odletět do virtuálního nebe za pramáti dvaosmšestkou. Logicko-rychlíkové peklo se odehrává ve stovce single-player a padesátce two-player úrovních. („Two-player" je zvláštní mód, kdy jeden hráč ovládá dva robosaury ve speciálně navržených úrovních; skutečný multiplayer bude řešen formou patche.) Hra začíná pohodovými tutorialy, ale s časem její obtížnost dosti roste, což může uvařit mozek nejednomu hráči hopsaček. Pro ně, jak už bylo naznačeno, *RSB* rozhodně nejsou. Ostatní si mohou v klidu vychutnat orgie morbidního, temného a místy až delirického humoru, který je do hry nejen mistrně přimíchán, ale tak trochu tvoří její podstatu. Podstatu, kterou si můžete skvěle vychutnat i na homepage projektu *www.space-bastards.com* a která spolu s výbornou hratelností plně vyrovnává určitou grafickou zaostalost hry. Robosauři komentují kde co neskutečnými štěky vypitvanými z filmů („Jsou tu dva druhy emzáků. Jedni nosí velký bouchačky a druzí kopou. TY kopeš..."), a to nezřídka velmi, velmi černým způsobem, u kterého se vaše superego hrozně zlobí a id naopak skvěle baví. Příkladem mohu uvést komentář, který pronesl robosaur na adresu Fialového aliena, přibitého za tlapu ke kříži: „Still hangin' around?" (Přeložte za domácí úkol sami a další výroky už po mně nechtějte - nerad bych byl veřejně kamenován za něco, co vymyslel někdo jiný...)

A navíc - *RSB* jsou jednou z mála her, kterou můžete mít v plné verzi, i když nemáte žádné peníze - prostě se můžete dohodnout s programátory, kam jim přivedete svoje děvče, půjčíte jim ho na 12 hodin, a pak si ji můžete zase odvést i se zbrusu novou hrou.

Michal „Wolfosaur" Rybka

▲◄ So have at last your ass removed!

◄ Still hangin' around?



plusy	minusy
• obrovské množství černého humoru bez zábran • undergroundová atmosféra hry	• graficky zaostalejší • poměrně obtížná a méně variabilní, než by bylo optimální

konfigurace

Výrobce	Anonymous
Distributor	CSS
Systém	Win 95/98
CPU	P 90
Paměť	16 MB
Harddisk	110 MB
Multiplayer	zatím ne
3D	ne

verdikt

Dost undergroundově pojatá logická hra s temným humorem a červenými roboty. Zabili Kennedyho! Ti bastardi!!!

score 7/10

Buggy

Jistě si většina z vás pamatuje na mladší léta, kdy jste proháněli po bytě či po ulici autíčka na dálkové ovládání...

Pro děti z dělnických a rolnických rodin to tehdy znamenalo pouze auta na špagátu - s „falešným" dálkovým ovládáním, za nimiž se muselo stále běhat. Naopak ratolesti „pracující inteligence" (věru trotlovské bolševické sousloví), která byla placena přece jen lépe, disponovaly většinou opravdovými autíčky na vysílačku. Užili jsme si s nimi mnoho krásných chvil - vehikly s anténkou měly takovou zajímavou tendenci plést se babičkám a maminkám pod nohy a suplovaly tak oblíbené myši, které se přece jen v panelácích už tolik nevyskytují.

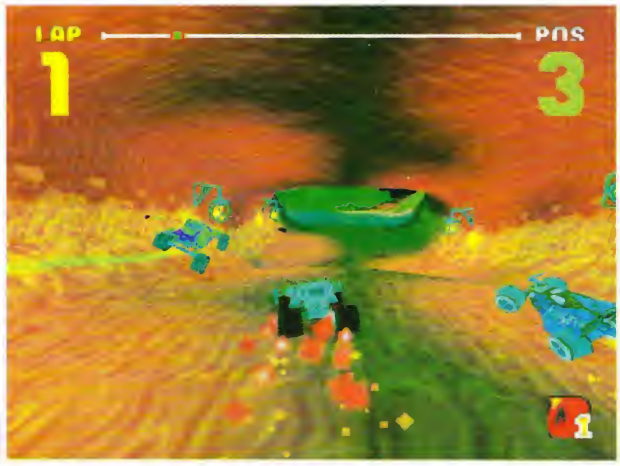
Na každého z nás to jednou přijde - ne, nemluvím teď o „té s kosou" či španělské chřipce, nýbrž o chtíči (ehm...) zahrát si nějakou „oddechovku", prostě hru, v níž jde spíše o hbitost prstů a postřeh než o četnost synaptických spojů. Ono je bez diskuse i zdravé po kvalitní adventuře - tak třeba po mém momentálním hitu *Blackstone Chronicles* - ulevit bolavému mozku a uklidnit tepající krevní řečiště při závodění s maličkými závodními autíčky.

Jistě jste již pochopili, kam mířím - *Buggy* je oddechovou hrou, u níž můžete šedou kůru až na základní příkazy doprava, doleva, plyn, brzda zcela odpojit, a tak ji šetřit pro vážnější záležitosti. Zároveň vyvolává nostalgické vzpomínky na zmíněná autíčka na vysílačku - neboť právě oblíbené maličké čtyřkolky s anténkou hrají v *Buggy* hlavní roli. Leč přesto, přesto něco hře chybí, aby ji odpoutalo od bahna průměrnosti. Již první pohled odhalí, že grafik Gremlinu pořádal zřejmě alkoholický dýchánek, neb auta byla jistě vybarvována ve stavu značné opilosti. Grafikovi se smýkal po paletě štětec tak, že lak na buginách je vyveden prakticky pouze ve svítivých barvách systémové palety. Mimoto 3D akcelerace je jedna z nejnepovedenějších vůbec a objekty okolo tratě jsou stejně ve valné většině případů hnusné sprity. U *Buggy* jsem měl to štěstí či možná spíše tu smůlu, že jsem hrál obě dvě verze - playstationovskou i normální PCčkovou. Kromě grafiky, která byla kupodivu na Playstationu lepší než na PC s 3Dfx (!), nebyly mezi nimi velké odlišnosti, hodnocení tedy jasně odpovídá tomu, které se objeví (či již objevilo) v Playstation Magazínu.

Buggy ale naštěstí originalita zcela nechybí - známé to „nitro-packy", dočasně zlepšující vlastnosti vozidla, bez nichž se podobné hry neobejdou, jsou zde řešeny velmi zajímavým systémem různobarevných branek, kterými musíte popořadě projet, abyste získali příslušné „kombo". Například po projetí, tuším, červené a modré branky bude vaše buginka průsvitná a při nárazu odmrští auta protivníků na metry daleko, při projetí až čtyř branek můžete získat ďábelské kombo, které posune autíčko o notný kus kupředu a zmrazí protivníkův čas. Postupem času ve hře klasicky získáváte přístup do dalších (nezábavných) tratí a získáváte nová autíčka (která se až na tvar a barvu nijak zvlášť neliší od těch, které jsou k dispozici od začátku).

Bohužel, klady (ono jich není nijak moc) vyvažuje jeden převeliký zápor, a to naprostá neoriginalita tratí. Autoři si totiž zřejmě neuvědomili, že s autíčky na vysílačku se obvykle nejezdí do kráteru sopky, mezi hrozivě se naklánějící muchomůrky tygrované či na havajské pláži. Co si pamatuji, naše reálné vehikly s anténkou jsme proháněli hlavně v bytě či na ulici před domem pod stojícími „dospělými" auty. Slalom mezi keři, lavičkou a uskakujícími kolemjdoucími by byl jistě mnohem atraktivnější než nabízené tratě a katapultoval by *Buggy* do kategorie výborných her. Vezmeme-li si na pomoc černý humor, odhalí nám další význam slova „buggy", a to nepříliš lichotivé „plné chyb". *Buggy* je skutečně v některých vlastnostech (zvláště v grafickém zpracování) hodně buggy, hodnocení tomu tedy odpovídá.

Ondřej Malý



konfigurace

Výrobce	Gremlin
Distributor	Gremlin
Systém	Win 95
CPU	P 166
Paměť	32 MB
Harddisk	50 MB
Multiplayer	ano
3D	ano, D3D, 3Dfx

verdikt

Krátkodobě docela zábavné závodění.

plusy	minusy
Oddechovka i pro slabší počítače.	Opravdu, ale opravdu hnusná grafika, občasná nepřehlednost.

score 4/10

The F.A. Premier League Football Manager 99

Ideální manažer pro nepříliš náročné hráče.

EA Sports už dlouho žádný fotbalový manažer neudělali a jejich perfektní *FIFA Soccer Manager* (SCORE 40, 7/10) byl systematicky vytlačován ostatními kousky, zvláště *Premier Managerem 98* od Gremlinu. Leč s *F.A. Premier League Football Managerem 99* (*FAPLFM*) dobývá nejlepší fabrika na sportovní hry zpět ztracené pozice.

Pravdou je, že při hraní *FAPLFM* jsem se cítil nejvíce „in". Simulace skutečného manažera je velmi reálná a odhaduji, že EA Sports přesně vystihli, co takový manažer dělá - že jednoduše nerozhoduje o tom, jakou barvu bude mít propagační toaletní papír či podobné serepetičky - na to má prostě lidi. *V FAPLFM* proto fungujete skutečně jako řídící orgán, který rozhoduje o výši sponzorských příspěvků,

nákupu a prodeji hráčů, ceně vstupného a dalších důležitých záležitostech - samotné provedení pak nechává na podřízených a není tedy nutností lézt do nejrůznějších podpodmenu a tam hledat mikrotlačítko, kterým se nakupují trička velikosti XXL s logem klubu na zádech.

Veškerá rozhodnutí se dějí pomocí e-mailu či raději EAMailu, což je zdaleka nejpoužívanější instrument ve hře, neboť mailem vám přicházejí veškeré informace od účetních, doktorů a špionů, přes mail se řeší rovněž i transfery a s jeho pomocí se bavíte s ostatními kluby o nákupu a prodeji jednotlivých hráčů. Netřeba říkat, že ačkoli zprávy skutečně vypadají, jako by je psal skutečný člověk a nebyly ve skutečnosti jen generovány počítačem, část z nich je doslova „spamem", který nemá na vaše rozhodování žádný vliv, mimoto EAMail je mimořádně pomalý nástroj a čtení hor korespondence hru trochu zdržuje. Bude tedy rozhodně trvat delší dobu, než si na EAMail zvyknete a i poté budete s láskou vzpomínat na jednoduchý systém z *Premier Manageru*.

Na rozdíl od *FIFA Soccer Manageru*, kde jste mohli vést a trénovat kluby z celé Evropy, se *FAPLFM* koncentruje zcela na Britské ostrovy, konkrétně na všechny čtyři divize anglické ligy a část skotské ligy. V databázi jsou přirozeně i další týmy z celé Evropy, odkud můžete nakupovat hráče. Zde přichází první zajímavý kiks *FAPLFM* - týmy se většinou za příslušný bakšiš kupodivu zbaví i svých nejcennějších hráčů (počítáme-li za opravdu cenné hráče ty, kteří se objevili na Mistrovství světa ve Francii). Takto se mi podařilo poměrně snadno získat „zázračné dítě" Owena či zkušeného Djorkaeffa (stálo mne to

tolik peněz, že nakonec má pokladnice připomínala slamník severokorejského rolníka). Vrcholem ovšem bylo, když jsem zamailoval do Interu, jestli by mi třeba nepůjčili na chvíli Ronalda a hned další den mi milánský kolega lízal paty a věhlasný Brazilec seděl v letadle! Netřeba říkat, že v reálu by zřejmě tento e-mail zůstal bez odpovědi. *FAPLFM* na druhou stranu u mě absolutně vyhrál volbou „apply for job". Nebaví vás již klub, jemuž momentálně šéfujete? Stačí si vybrat jednoduše jiný a sdělit jim, že byste raději pracovali pro ně. Pokud jste dobří, tzn. pod vaším vedením klub prosperuje, prostě vyměníte působiště a od poloviny ligy jedete dál s jiným klubem...

V pozici trenéra máte k dispozici oproti ostatním fotbalovým manažerům poměrně velké množství netradičních novinek. Kromě obligátní volby strategií, soupisky apod. je například možné připnout určitému hráči kapitánskou pásku či přesně určit fotbalisty na penalty, přímé kopy a rohy podle jejich schopností a zkušeností. Velmi dobře je ztvárněn trénink jednotlivých hráčů, kde můžete nechat hráče odpočívat či se rozhodovat mezi zlepšováním fyzičky nebo fotbalové techniky. Právě při intenzivním tréninku je však větší nebezpečí zranění fotbalisty, je tedy nutné předem pečlivě uvážit, zda jste ochotni nést riziko vyřazení nejlepšího hráče.

Pohled na probíhající zápasy doporučuji jako u většiny ostatních manažerů raději vypnout. Je sice proveden nejlépe

ze všech manažerů vůbec - běhá na enginu z *World Cupu 98*, který je, ač ošizen o některé vlastnosti originálu, stále vynikající, přesto je ale pohled na zápas zbytečně zdlouhavou záležitostí, mimoto umělá inteligence je jako obvykle fatálně odflaknuta - hráči se pěchují s míčem do největších chumlů, kde je prakticky stoprocentní pravděpodobnost, že vám protivník míč sebere, nahrávají do nesmyslných pozic, a tak snižují možnost vstřelení gólu. Pokud si necháte vyplivnout jen výsledky, *FAPLFM* naštěstí nevyhazuje hokejová skóre jako *Premier Manager*, takže se nebudete ve valné většině vztekat nad výsledkem 9:1 (pokud ovšem nebudete hrát proti slabým týmům třetí divize).

FAPLFM se nakonec i přes některé své minusy ukázal jako velmi dobrý manažer a v současné době vypadá jako ještě o něco lepší volba než *Premier Manager* od Gremlinu. Pokud jste blázni do manažerů, je koupě tohoto povedeného dílka jistá.

Ondřej Malý

score 7/10

konfigurace	
Výrobce	EA Sports
Distributor	EA
Systém	Win 95
CPU	P 100
Paměť	16 MB
Harddisk	100 MB
Multiplayer	ne
3D	ano, 3Dfx, D3D

verdikt

Ale stejně čekám na FIFA 99 jako na smilování... :-)

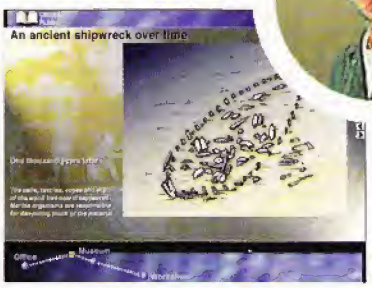
plusy	minusy
Perfektní grafika, úchylná hudba :-), možnost v průběhu ligy přestupovat mezi týmy.	User-unfriendly EAMail, poněkud chabá umělá inteligence.

Titanic: Challenge of Discovery

Říká vám něco sousloví „originální a skvělá hra"?

▲ **Hledání ztracené dědečkovy peněženky se protáhne a prodraží.**

● **Dědek radí: „A po vstupu do ponorky za sebou nikdy nezapomeňte zavřít poklopec, děti!"**



plusy	minusy
• skutečně používané sondy Argo, Jason, Discovery • dva typy 3D zobrazení • náročná simulace • skutečné mise (Isis, Bismarck, Titanic) • můžete se stát členem Ballardovy posádky	• nepěkná digitalizace herců • programové chyby

Originalita se dnes posuzuje pozoruhodnými měřítky. Člověk např. hraje kolem dokola trojrozměrně akční kusy, a když v záplavě her s panáky, kteří proti vám vybíhají za účelem zastřelení, naleznou gamesu, kde jde ustřelit nepříteli končetinu, kvičí blahem: „Jak bezvadné, unikátní!" A pak napíšou recenzi o opravdu originální hře.

Ale co třeba takhle hardcorový simulátor podmořského objevování? Naprosto mírumilovnou, ale přesto dost obtížnou hru, kde je cílem objevovat dávno potopené lodě? Pokud se ti snad, milý čtenáři, po vyslovených větách udělalo špatně a radši bys zase hustil pod tlakem olovo do miliónté mutace mutantů, tak se ihned seber a vypadni z mé recenze, neboť viditelně nejsi hoden takového skvostu, jako je opravdu neobvyklý podmořský simulátor, který byl zprogramován pod patronací samotného Roberta D. Ballarda, muže, který na mo5sk0m dn2 objevil například Tresher, Bismarck nebo Titanic. Pokud ti jména, jako je Ballard či Cousteau, nic neříkají, ale přesto tě myšlenka hry zaujala, začneme krátkým kursem ve čtyřech větách: 1. Zajdi do koupelny a otevři kohoutek. 2. To, co teče ven, je voda. 3. Když je vody opravdu hodně a je slaná, říká se jí moře. 4. A v moři jsou potopené lodě, které budeme hledat.

Titanic je velice cool hra, která umožňuje i napojení na informační internetové sítě.

Tak, základní pojmy bychom měli - zbytek teorie objevování lodních vraků vám Ballard ve filmech na CD sdělí sám a hodně se dozvíte i od postav během hraní. Ze začátku je opravdu vhodné seznámit se s principy funkce a ovládání jednotlivých zařízení, jako je sonar, navigační bóje DOT, vlečená videoaparatura Argo, dálkově řízený robot Jason a ponorka Discovery. Proklatě se vyplácí prostudovat si manuál a vyzkoušet si tréninkové mise, neboť jinak se člověk může dožít určitých nemilých překvapení. Kupříkladu není dobré, když teprve při ponoření „naostro" zjistíte určité rozdíly mezi klasickou ponorkou a batyskafem - pokud při rychlém sestupu batyskafu v bezpečné výši nade dnem neodhodíte první část zátěže, vletíte do bahna jako kulka a možná se z Discovery instantně stane vrak, obsahující zbytky magora, kterého rozdrtil tlak šesti kilometrů vodního sloupce.

K dispozici je šest misí, týkajících se objevení tří lodí - římské Isis, německého Bismarcku a nakonec Titanicu s jeho tajemstvím. Jak se na hardcore simulátor sluší, nejdříve si musíte v muzeu prostudovat všechny dostupné informace, abyste měli alespoň určitou představu, co hledat a kde to hledat. Pak musíte zvážit, jakou najmout loď, koho vzít do posádky, jaké nabrat zásoby a průzkumná zařízení a následně vyplout. Pokud v tomto okamžiku nemáte promyšlený plán a netušíte, k čemu jednotlivá zařízení použít, jsou na cestě problémy. Vlastně, problémy tak jako tak budou; posádka se může zranit, něco se pokazí na ponorce nebo se třeba utrhne během vlečení sonar. Pokud jste ale připraveni, je možné problém nějak řešit. Všemi možnými prostředky pročucháváte dno a smutně zjišťujete, že historické záznamy zřejmě nejsou tak přesné; podle jednotlivých náznaků usuzujete, co se asi s vrakem stalo, zda se rozlomil a kde jednotlivé fragmenty mohou být. Teprve na několikátý pokus se podaří najít správné místo a 3D cesta batyskafem k prohlídce vraku je vlastně vyvrcholením celé expedice. Všechno je přísně limitováno - peníze, morálka lidí i čas; vše se může pokazit - při plavbě batyskafem se můžete zaplést do trosek vraku nebo v něm uvíznout - a to je dost děsivé, byť jen při simulaci - docházejí baterie, kyslík - a v hloubce 3 km prostě neexistuje způsob, jak vás dostat ven. Jednou jsem se zasekl na zbytcích tankeru o zohýbané zábradlí kormidlem, nešlo nijak manévrovat, musel jsem použít Emergency odstřel záteže a měl mimořádnou kliku, že nade mnou nic nebylo, takže se Discovery postavila na ocas a vyvlekla se a i tak jsem měl nahnáno. Buffff...

Titanic je velice cool hra, která umožňuje i napojení na informační internetové sítě, obsahující další rady a tipy - a pokud bude mít hráč opravdu skvělé výsledky, může se možná stát i členem Ballardovy posádky a vyrazit s ním za hledáním vraků skutečných a spouštět robotické sondy do nezměrných hlubin doopravdy. Což je svým způsobem megacool. Nadto je možné *Titanic* považovat i za bezvadně pojatý edutaintment, kterému je možné odpustit některé vady na kráse, jako je příšerná digitalizace osob nebo značné nároky na hardware při 3D plavbách. Nadto jsem ve hře narazil i na několik tvrdých bugů, které mě přiměly strhnout jeden puntík za nedodělanost; celek je ovšem opravdu impresivní dílo, které skvělým způsobem vysvětlí technologii kolem hledání ztracených tajemství, a navíc je opravdu velmi dobrou a dosti náročnou hrou. Bravo, Ballarde! Podobné kombo se nevidí často; jen více takových!

Michal „SeaWolf" Rybka

score 7/10

konfigurace

Výrobce	Maris
Distributor	Mindscape
Systém	Win 95
CPU	P 120
Paměť	16 MB
Harddisk	120 MB
Multiplayer	ne
3D	ano

verdikt

Originální a výborná kombinace hardcore podmořského simulátoru a výukového programu, kterého od osmičky dělí jen několik nepěkností a chybek.

Glover

Dětský Tomb Raider se čtyřmi prs(t)y.

Originalita je slovo, které bylo již mnohokrát omíláno nejen na stránkách SCORE. V podvědomí všech hráčů existuje pomyslná hranice, před kterou se rozkládá prozkoumaná půda herního softwaru a za níž se vyskytují TI DRUZÍ. Ti druzí, kteří symbolizují originální a zcestné hry, mají většinou o několik chapadélek navíc nebo jsou dokonale bizarní a nepopsatelní. Jakmile totiž originalita vstoupí do zóny „mačkáme si ji z prstu", tak se dějí nevídané věci. Posuďte sami.

Celkem banální příběh - kouzelník míchal kouzelný nápoj, který se mu převrhl, a utopil v něm jednu rukavici. Ta se nezdeformovala, ale ožila nežádaným životem a zachraňuje pohádkovou říši od zlého palčáku. Ehm. Firma Hasbro Interactive si jako vždy příběhem hlavu nelámala a vsadila na *osvědčenou kartu - infantilní, ale roztomilé.* Infantilnost se vskutku promítá do každého detailu hry. A ona to nebude ani tak infantilnost, jako spíš úmysl, který přiřazuje tuto hru mladšímu publiku. U rodičů tím pádem přestává platit zásada „posadíme ho k videu", ale spíš „Táto, pusť mu *Centipede* nebo *Glovera*, ať neřve!" Tím je dětský duch oblbován a roste z něj asociální individuum, které nemá sebemenší kulturní rozhled. A SCORE mu v tom radostně pomáhá. Tak jsem si zamoralizoval a teď se konečně naplno vrhneme na *Glovera*.
V poslední době je oblíbený „tombraiderovský" model herního enginu a každý ho používá kdekoliv a kdykoliv. Ani *Glover* se osvědčenému zpracování nevyhnul, a tak je na rukavici střídavě vidět zepředu či zezadu, podle toho, kam běží. Pohled je možné libovolně rotovat, což eliminuje nesmyslná zakousnutí za roh apod.
Upřímně vám radím, dívejte se na Glovera zezadu - on má zepředu totiž idiotský výraz neustálého optimismu, který dovádí k totálnímu zoufalství. Pobíháte po 3D světě a jediným vaším spojencem, strážcem a nebojím se říci přítelem, vám je koule, kterou můžete libovolně měnit na čtyři varianty - kuželkovou, skleněnku, ocelku a hopíka. Hopík je nejuniverzálnějším nástrojem, protože spolehlivě zlikviduje nepřítele a s jeho pomocí se Glover dostane i do vyšších poloh, kam by sám nevyskočil. Kombinací, které můžete s rukavicí provádět, je nespočet a bude chvíli trvat, než se je naučíte pořádně tisknout. Totéž platí o ovládání, které je trochu zmatené, a šipky pokaždé reagují jinak. Ale i tak se dá pohyb vychytat a ve dvacátém levelu se již budete pohybovat sebejistě. Chudák rukavice je zmetek, protože kouzelník byl očividně mrzák, který měl pouze čtyři prsty. To jí sice umožňuje symetrický pohyb, ale jakákoliv sprostá gesta se vylučují.

Mimo hlavního hrdiny (-ky?) tu jsou pochodující Fischky (sorry Wolfe), které připomínají suchozemské oplechované žraloky, a nespočet dalších kreatur (bučící buldok a další výkřiky originality). Fischky jsou nejzábavnějšími potvorami, protože jsou tupé jak poleno a ve své blbosti vždy po Gloverovi skočí a s hrozivou ranou havarují na zem. Na konci každého světa, kterých je sedm, vás čeká führer neboli boss, který vám několikrát zláme prsty, než ho porazíte. V každém světě je nutno najít kouli a dojít s ní až na konec, čímž se umístí v teleportu pro kouzelníka. Jakmile jich je sedm, kouzelník se vrací a definitivně vyhání zlo s palčákem v čele ze země.

Bohužel, jak je u Hasbra zvykem, nikdo nehleděl na grafiku. Tvar si tedy můžete odvodit pouze ze zběsilého mihání barevných polygonů, které potvoru představují. Textury jsou slabé, stejně tak zvuková stránka hry, která jen kníká. Všechny standardní zápory Hasbra se tedy znovu sešly, aby udeřily hráče do tváře. Tentokrát je úder měkčí, protože celková kvalita Hasbro hry je lepší než obvykle a dá se docela dlouho hrát.

Pavel „Luke" Dobrovský

◄ **Na ledovci musíte dát pozor, aby rukavice neuklouzla po malíčku o nerozbilo si polec!**

● **Zezadu vypadá rukovice skutečně sexy a to jste ještě neviděli ty brodovky... ehm... knoflíky...**

plusy	minusy
• máme mičudu. Zbožňuju mičudu, haf	• rukavice je invalidní, protože má jen čtyři prsy

konfigurace

Výrobce	Interactive Studios
Distributor	Hasbro Interactive
Systém	Win 95
CPU	P133MHz
Paměť	32 MB
Harddisk	30 MB
Multiplayer	ne
3D	ano

verdikt

Fackování mičku od Hasbra pro mírně pokročilé labily. Pro děti jako stvořené!

score 4/10

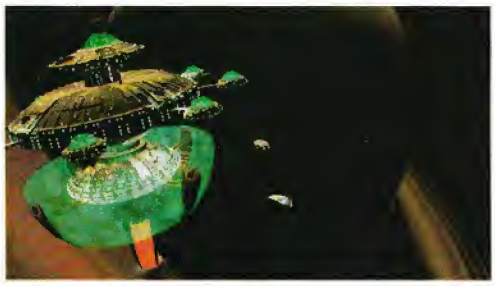
System Shock

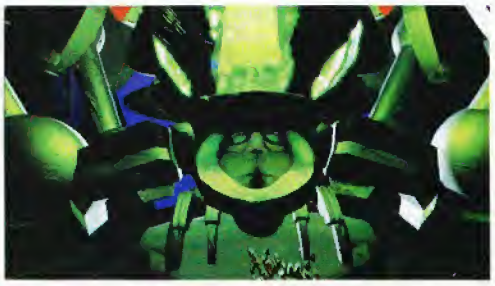
Mea culpa, mea maxima culpa.

Studa. Určitě ten pocit znáte. Obličej začíná nabírat barvu lehce spařené mrkvičky a čelo se orosí maličkými krůpějemi nelibě páchnoucího potu. Hlas začíná přeskakovat a mění tóniny rychleji než silně nastydlý pubescent po první krabičce cigaret a druhé skleničce stříbrné tequily. Třas

▶▶ Crus da mutants! Olověná tyč (TM) to jistí.

▼▶ Montáž laserových superkanónů na orbitální stanice se neukázala být jako moc dobrý nápad...





▶ Na svou dobu System Shock tvrdě exceloval grafikou.

v kolenou začíná nabírat stále děsivější frekvence a zdálky začínáte připomínat spíše epileptického křečka, než racionálně uvažujícího mladého člověka, který ze svých daní neradostně platí silně zmatenou vládu plnou čistotných stařečků. Věřte nebo ne, ale podobně nepříjemné pocity pravidelně zažívají i členové redakce SCORE. Někteří před nevěstincem, jiní před umyvárnou (ctěný čtenář si sám jistě rád doplní příhodná jména). Naposledy tato neradostná situace potkala mě. Zjistil jsem totiž, že v rubrice Klasika ještě nevyšla recenze na hru *System Shock*, což, jak jistě uznáte, je důvod ušít si z ostudy kabát. Vážnost celé situace podkresloval i nejasně patrný ruměnec na Andrewově tváři. Po zhodnocení našich možností, jsme se rozhodli tuto svoji chybu napravit. I když zpočátku padaly spíše návrhy, ve kterých figurovala především databáze našich čtenářů a 50 kg Sarinu. Tragičnost okamžiku nepochopil pouze Ondřej „Kde mám hokejku" Malý a snažil se místo *System Shocku* do rubriky Klasika protlačit svoji oblíbenou slátaninu s křivou větví v hlavní roli - *NHL 93*. Naštěstí jsme jako kolektiv již k dalšímu pochybení neměli chuť, a tak se dnes můžete v rubrice Klasika setkat se hrou, jež se plným právem řadí k tomu nejlepšímu, co kdy bylo v krátké historii počítačového herního businessu vytvořeno. A mimoto zdobí i samotný vrchol našeho redakčního Top Tenu, jak jste si jistě již všimli na samém počátku tohoto SCORE.

Gejzír nápadů během hraní tohoto elektronického eposu nedovoluje hráči vydechnout.

Zastavíte-li v redakci náhodně se vyskytnuvšího redaktora a vyhrknete na něj požadavek, aby vám vyjmenoval své tři nejoblíbenější hry, tak si můžete být jisti, tedy pokud jste při své smůle nenatrefili na našeho sportsmana Malého, že jeden z těchto prioritních postů bude obsazen právě *System Shockem*. A to je co říci, neboť na ostatních místech již takový soulad mezi členy redakce zdaleka nepanuje. A čím si vlastně *System Shock* takovou čest zasloužil? Úžasným skloubením 3D akce, přetěžkých logických hádanek a promyšleným příběhem. A hlavně báječnou atmosférou, jež nedovolí nikomu odtrhnout, byť jen na malý okamžik, oči od monitoru. Gejzír nápadů během hraní tohoto elektronického eposu nedovoluje hráči vydechnout: zamořená podlaží kosmické stanice Citadela je možno navštívit pouze s největší opatrností a maximálním rizikem jen ve speciálním skafandru. Útržky nejasných zpráv, díky kterým se nejasně probíjíte místy až temně hororovým příběhem. Dveře jsou zamčené na logické puzzly. Bláznivé akční honičky ve virtuálním světě všemocného počítače Shodana. A hlavně neuvěřitelně těžké a zábavné hádanky a chytáky. Dodnes si slastně připomenu dveře hlídané retina scannerem, který vás nechtěl za žádnou cenu pustit dál, neboť vás identifikoval jako osobu nežádoucí, bez patřičného oprávnění. Stačilo však najít mrtvolu správného muže, uříznout jí hlavu a další z mnoha bezpečnostních zařízení bylo přelstěno. Mimochodem mnozí členové redakce se dodnes občas ze sna budí hrůzou, když jim podvědomí připomene nelidsky obtížný kód, otvírající dveře do posledních pater. Správné řešení bylo skryto v předchozích patrech - v každém patře jedno číslo, někde ledabyle napsané na zdi. Bez jakéhokoliv upozornění, bez interakce. Snad každý to tehdy považoval za nicneříkající, bezvýznamnou texturu. Zkrátka peklo.

I přes svoji obtížnost však toto rajské peklo nenechalo nikoho na pochybách, že musí dotáhnout svůj úkol do konce. Neexistovala jiná možnost. Buď zemřít, nebo zvítězit. A tento pocit se při hraní dnešních nových her nedostavuje tak často, jak bychom chtěli. Možná je to námi samotnými. Možná se už ale takové hry prostě nevyrábějí.

Petr Chlumský

Looking Glass po úspěchu svého projektu po čase vydali tento v CD reedici. Tato renovovaná verze obsahovala několik vylepšení. Jednak oproti originálu autoři vylepšili vizuální stránku hry (SVGA režim 640x480x256), navíc jako bonbónek ještě všechny, kdysi textové, zprávy namluvili, což velmi přispělo k již tak výborné atmosféře. K tomu designéři přidali do této renovované varianty i několik zbrusu nových hádanek, což může být zajímavým motivem pro znovuoprášení této hry u těch hráčů, kteří *System Shock* již jednou či vícekrát pokořili.

TRAXDATA®

Vyrobte si svoje vlastní CD

CDR a CDRW mechaniky

CDR4120eL Pro int 12, SCSI	11478,-	14.004,- s dph
CDE4120eL Pro ext 12, SCSI	13.140,-	16.031,- s dph
CDRW2260eL Pro int 2x6, SCSI	10.317,-	12.587,- s dph
CDRW2260 Plus int 2x6, IDE	9.567,-	11.672,- s dph
CDRW2260 Plus ext 2x6, PP	10.977,-	13.392,- s dph
TraxAudio 900 Audio CD Recorder	17.770,-	21.680,- s dph
CDRW média 74 min/650 MB	319,-	390,- s dph
CDR média Datafile 25 ks 74 min/650 MB	1025,-	1251,- s dph

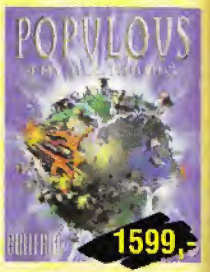
Ke každé mechanice 25 médií zdarma !

SoundBlaster Live! Retail	5.920,-	7.223,- s dph
SoundBlaster Live! Value	2.839,-	3.464,- s dph
3D Blaster Voodoo2 12 MB, Retail	4.475,-	5.460,- s dph
Monster 3D II 12 MB, Retail XL	4.827,-	5.889,- s dph
Monster 3D II 12 MB, Retail	4.457,-	5.438,- s dph

Camelot spol. s r.o.
Na spáleništi 507
190 11 Praha 9

Tel.: 02 - 67315971
Fax: 02 - 81931433
www.camelot.cz

vybrané novinky na pc cd-rom



knihy

INTERNET EXPLORER 4.0 395
MIGHT AND MAGIC 395
STARCRAFT 295
UNREAL 295

pc cd-rom hry

1944 ACROSS THE RHINE 599
7TH GUEST/DUNE 1199
7TH LEGION 599
7TH QUEST 599
ABUSE 599
ACCESS ALL AREAS 1199
ACES COLLECTION 1199
ACTUA TENNIS 1499
ADDICTION PINBALL 1899
ADIDAS POWER SOCCER 1199
AGENT ARMSTRONG 199
AGH MIDWAY COLL 2 1499
AH-64D APACHE LONGBOW 699
ALBION 599
AMBER JOURNEYS 1999
ANDRETTI RACING 1999
ARC OF TIME 1599
ARCADE POOL/OVERDRIVE 799
ARMORED FIST 2 CZ 1599
ARMY MEN 1499
ASMODEUS CZ 699
ATF 690 CONQUER THE SKY 1199
ATF GOLD 999
ATOMIC 999
BAKU BAKU 1299
BALLS OF STEEL 1499
BARAGE 1499
BATTLE ISLE 2+MISE 599
BATTLE PACK-BI2+BI 3 999
BATTLE SPORT 1799
BATTLES OF ALEXANDER 1699
BATTLES OF CAESAR 1799
BATTLETECH: MECHCOMMANDER 1999
BEAST&BUMPKINS CZ 999
BEAT THE HOUSE 2 1799
BERMUDA SYNDROME 1799
BETRAYAL AT KRONDOR 599
BETREYAL IN ANTARA 599
BLADE RUNNER 1499
BLOOD & MAGIC CZ 1399
BLOOD 2 1599
BOOVIE CZ 599
BRÁNY SKELDALU 999
BRICKS,BLOCKS & CLOCKS 999
BROKEN SWORD CZ 1499
BUD TUCKER CZ 499
BUGGY 1499
BUST AND MOVE 2 999
CAESAR 599
CAESAR 3 1599
CAESAR BLACK JACK 1699
CAESAR CRAPS 1699
CAESAR POKER 1699
CAESARE S PALACE 1699
CANNON FODDER 2 599
CANNON FODDER/BENETH9 799
CAPITALISM PLUS 599
CAR RACING 899
CARMAGEDON 799
CARMAGEDON 2 1499
CASINO GOLD GAME 699
CASTRÓL HONDA SUPERBIKE 1599
CIVILISATION 2 799
CLASH CZ 999
COLIN MCRAEA RALLY 1499
COMANCHE GOLD 1999
COMMANDOS CZ 1699
CONFLICT:FREESPACE CZ 1599
CONQUER THE WORLD 1199
CREATURES 2 1799
CRIME KILLER 1199
CROC CZ 1599
CROW CITY OF ANGEL 1999
CYBERIA 599
CYCLEMANIA 499
ĎÁBELSKÁ ŠESTKA CZ 999
DARK EARTH CZ 799
DARK FORCES 699
DARK OMEN CZ 999
DARK REIGN 1599
DARK REIGN - MISE 999
DAY OF TENT.+ SAM&MAX 799
DEADLOCK SHRINE WARS 1999
DEADLY GAMES 999
DEATH RALLY 599
DEATHTRAP DUNGEON CZ 1199
DESCENT 599
DESCENT TO UNDERM 1699
DETROIT 399
DIABLO 1599
DIABLO-EDITOR+UPGRADE 599
DIABLO-HELLFIRE 799
DIE BY THE SWORD CZ 999
DIE HARD TRILOGY 1999
DOMINION 1699
DOOM 2 799
DOOM TRILOGY 999
DRAGON DICE 1699
DREAMS TO REALITY 1699
DUKE NUKEM 3D 699
DUKE NUKEM KILL-A-TON 1699
DUNE 2000 CZ 1799
DUNGEON KEEPER GOLD. CZ 1499
DUNGEON KEEPER-MISE CZ 799
EARTH 2140 CZ 999
EARTH 2140 MISE CZ 699
EARTHSIEGE 2 999
EARTWORM JIMM 599
ECSTATIKA 2 699
EXTREME ASSAULT CZ 799
F 22 RAPTOR 699
F1 RACING SIMULATOR 599
F-15 CZ 1999
F22 ADF - DATA 799
FABLE CZ 499
FADE TO BLACK 599
FALLOUT CZ 1599
FIFA 98 CZ 1199
FIFA 99 1499
FIFA SOCCCER MANAGER DATA DISC 599
FIFA SOCCER MANAGER 99 1999
FIFA SOCCER MANAGER 599
FIFTH ELEMENT 1499
FIGHTER PILOT 799
FIGHTERS ANTHOLOGY CZ 1799
FIGHTING FORCE CZ 1699
FILETS CZ 599
FINAL DOOM 599
FINAL FANTASY VII 1799
FIRO & KLAWD 599
FLIGHT UNLIMITED 599
FLIGHT UNLIMITED II CZ 999
FLIPPER 1199
FLYING CORPS CZ 999
FORSAKEN 1799
FS-AROUND THE WORLD 999
FS-ENGLAND AND WALES 999
FULL THROTLE+THE DIG 799
FX FIGHTER TURBO 1699
GABRIEL KNIGHT 2 899
GALAPAGOS 1999
GANGSTERS 1599
GLORIANA 1999
GOBLINS 1+2 599
GP JOHNY HERDERT 1998 1499
GRAND PRIX LEGENDS 1499
GRAND PRIX PERFECT 599
GRAND THEFT AUTO 1499
GRIM FANDANGO 1699
HANDS OF FATE 699
HARDBALL 6 1999
HAUNTED HOUSE 1199
HEART OF DARKNESS 1699
HEAVY GEAR 1699
HEPLORE 1499
HERETIC 699
HERETIC 2 1599
HEXEN 699
HEXEN 2 1499
HEXEN 2 NOVÉ MISE 999
HIND+APACHE+F16 1899
HORKÉ LÉTO 599
HOVNIVALOVÉ 599
HUMANS 3 799
HUNTER HUNTED 1599
HUSITA 799
CHAMPIONSHIP MANAGER 97/98 1499
CHEVY ESC FROM F5 599
I WAR 1999
IF 22 RAPTOR MISSION 799
IMPERIUM GALACTIKA 799
INCA COLLECTION 1499
INCUBATION - MISE 599
INCUBATION+MISE 899
INDEPENDENCE DAY-GAME 1599
INDEPENDENENCE DAY 899
INT.MOTO X 599
INT.RALLY CHAMPIONSHIP CZ 799
INTERSTATE 76 599
INTERSTATE 76 NITRO 1499
IRON AND BLOOD 1899
ISRAELI AIR FORCE 1699
JAZZ JACKRABBIT 1+2 1199
JEDI KNIGHTS 1799
JEDI KNIGHTS-NOVÉ MISE 999
JSF 1999
JUDGE DREAD 599
KINGS QUEST COLLECTIO 1199
KKND 599
KKND 2 1599
KKND XTREME 1199
KNIGHTS&MERCHANTS CZ 999
KRAZY IVAN 1599
LANDS OF LORE 2 CZ 1199
LBA 2 CZ 999
LED WARS CZ 799
LÉTO S OSCAREM CZ 599
LODE RUNNER 2 1499
LOST EDEN 599
LULA VIRTUAL BABE 999
M.A.X. 2 CZ 1599
M.A.X. CZ 499
M I A 1699
M1 TANK PLATOON 2 1999
MAGIC CARPET - 599
MAGIC THE GATHERING 999
MARBLE DROP-PINBALL 97 1199
MASTER OF ORION 2 799
MAXIMUM FORCE 1499
MDK CZ 1199
MECHWARRIOR 2 EXPANSION 999
MECHWARRIOR MERCENARI 999
MEN IN BLACK 1699
MERIDIAN 1699
MICROCOSM 699
MICROMACHINES V3 1499
MIG 29 LOCKHEED + F16 MAR 1899
MIGHT&MAGIC VI CZ 1599
MILO 699
MISE C&C A WARCRAFT 2 699
MONSTER TRUCK MADNES 2 2299
MONSTER TRUCKS 1999
MONTEZUMAS RETURN 1699
MORTAL KOMBAT 3 699
MORTAL KOMBAT 4 1699
MOTO RACER 2 1599
MS FLIGHT SIMULATOR 98 2499
MY FIRST TRIP ARAUND 1099
NAM 1499
NASCAR 2 1649
NAVY STRIKE 699
NBA 98 CZ 1499
NETSTORM 599
NEVERHOOD 1999
NFS 2 SPECIAL CZ 799
NFS 3 CZ 1599
NFS SP-EXTRA TRACK 699
NHL 98 CZ 1199
NHL 99 CZ 1499
NIGHTLONG 1499
NIGHTMARE CREATURES 1499
ODDWORLD 599
OSADNÍCI CZ 599
OUTPOST 2 699
OVERBOARD 2299
PANZER GENERAL 2 1999
PARANOIA 2 CZ 699
PERFECT WEAPON 1999
PGA 96 WIN 1599
PGA TOUR 599
PHANTASMAGORIA 799
PINBALL WORLD 999
PITFALL 599
PLANE CRAZY 1499
POD GOLD 1199
POLDA 599
POLICE QUEST COLLECTI 1699
POPULOUS 3 1599
POSEL BOHÙ CZ 699
POWERBOAT 1699
PREMIERE MANAGER 98 1499
PRIVATEER THE DARKENING 699
PRO PINBALL 599
PSYCHIC DETECTIVE 999
PUZLE BOBBLE 599
Q.A.D. 1199
QUADRAX 499
QUAKE II 1799
QUAKE II - GROUND ZER 999
QUAKE II - MISE 1199
QUAKE RESURRECTION 1099
QUEST FOR GLORY IV 699
RAILROAD TYCOON 2 1799
RAINBOW SIX 1999
RAMA TRILOGY 1799
RAYMAN 1199
REAP 1499
REBEL ASSAULT 1+2 799
RED ALERT CZ 1599
RED ALERT+MISE 1999
RED ALERT-AFTERMATH 799
RED BARON 2 1699
REDNECK RAMPAGE 999
REDNECK RAMPAGE 2 999
REDNECK RAMPAGE-MISE 799
RIPPER 1199
RISE AND RULES 999
RISE OF TRIAD MISE 499
RISKUJ ! 699
ROAD RASH 599
ROBINSON'S REQUIEM 699
S.F.P.D HOMICIDE 1499
SABRE ACE 1999
SAMPRAS TENNIS 599
SCARAB 1799
SCREAMER 599
SENSIBLE GOLF 1199
SENSIBLE SOCCER CLUB 1799
SENTIENT 1999
SETTLERS 3 1499
SETTLERS 2 599
SETTLERS I 599
SEVEN KINGDOM 1199
SEVEN KINGDOM+MISE 1699
SHADOW MASTER 1999
SHADOW WARRIOR 999
SHANGAI 599
SHANGAI DYNASTY 999
SHIVERS 799
SID MEIERS GATTYSBURG 1999
SIGNUS 799
SILENT HUNTER 1199
SILENT HUNTER DATA DISK 799
SIM CITY 2000 NETWORK 1499
SIM PARK 1199
SIM TOWER 599
SIMON THE SORCERER 2 599
SIN 1599
SPACE JAM 1499
SPACE QUEST VI 999
SPEC OPS 1799
SPEED HASTE 599
SPEEDSTER 1999
SPELLCROSS 999
STAR COMMAND 1999
STAR TREK COMPILATION 1499
STAR TREK GENERATION ..... [illegible]
STAR TREK KLINGON ..... [illegible]
STAR TREK PINBALL ..... [illegible]
STAR TREK SFA-NOVÉ MISE ..... [illegible]
STAR WARS - BEHIND SCENE ..... [illegible]
STARCRAFT ..... [illegible]
STEELER COMBAT MISION ..... [illegible]
STINY NAD RÍVOU ..... [illegible]
STREET FIGHTER ALPHA ..... [illegible]
STRIFE ..... [illegible]
SUBCULTURE ..... [illegible]
TAKE NO PRISONERS ..... [illegible]
TAKERU ..... [illegible]
TAT-COM DATA EF2000 ..... [illegible]
TEAM APACHE ..... [illegible]
TEAM F1 ..... [illegible]
TEMPEST 2000 ..... [illegible]
TEMPTATION ..... [illegible]
TENKA ..... [illegible]
TERRACIDE ..... [illegible]
TEST DRIVE 4 CZ ..... [illegible]
THEME HOSPITAL+SIM CITY 2000 ..... [illegible]
THIEF: DARK PROJECT ..... [illegible]
TIE FIGHTER ..... [illegible]
TIGER WOODS 99 ..... [illegible]
TIME COMMANDO ..... [illegible]
TIME WARRIOR ..... [illegible]
TOCA TOURING CARS ..... [illegible]
TOMB RAIDER 2 CZ ..... [illegible]
TOMB RAIDER 3 CZ ..... [illegible]
TOMB RAIDER UFB ..... [illegible]
TOP GUN ..... [illegible]
TOTAL ANIHILATION- MISE ..... [illegible]
TOTAL ANNIHILATION ..... [illegible]
TOTAL INSANITY ..... [illegible]
TOTAL WAR-MISE WAR 2 ..... [illegible]
TOUCHE ADVENTURES ..... [illegible]
TRANSPORT TYCOON ..... [illegible]
TRASH IT ..... [illegible]
TRESSPASER ..... [illegible]
TRIPLE PLAY BASEBALL ..... [illegible]
TUROK-DINOSAUR HUNTER ..... [illegible]
UEFA ..... [illegible]
UFO ..... [illegible]
ULTIMA COLLECTION ..... [illegible]
ULTIMA ONLINE ..... [illegible]
ULTIMA ONLINE-GAME TIM ..... [illegible]
ULTIMATE DOOM ..... [illegible]
ULTIMATE FAMILY COLECTION ..... [illegible]
ULTIMATE RACE PRO CZ ..... [illegible]
UNDER A KILLING MOON ..... [illegible]
UNREAL CZ ..... [illegible]
UPRISING ..... [illegible]
US NAVY FIGHTER 97 ..... [illegible]
VANGERS ..... [illegible]
VIRTUAL SNOOKER ..... [illegible]
WAR GAMES ..... [illegible]
WARCRAFT 2 DELUXE ..... [illegible]
WARGODS ..... [illegible]
WATERWORLD ..... [illegible]
WESTWODD ANTHOLOGY ..... [illegible]
WETRIX ..... [illegible]
WING COMMANDER 4 ..... [illegible]
WORLD CUP 98 CZ ..... [illegible]
WORLD OF COMBAT 2000 ..... [illegible]
WORLD RALLY FEVER ..... [illegible]
WORLD WAR II FIGHTER ..... [illegible]
WORMS 2 CZ ..... [illegible]
WORMS ARMAGEDDON ..... [illegible]
WORMS UNITED ..... [illegible]
X COM INTERCEPTOR ..... [illegible]
X COM TERROR FROM THE DEEP ..... [illegible]
X FILES THE GAME ..... [illegible]
X FILES UNRESTRICTED ..... [illegible]
X MEM COTA ..... [illegible]
X-COM APOCALYPSE CZ ..... [illegible]
XENOPHAGE ..... [illegible]
X-WING COLECTORS ..... [illegible]
X-WING VS TIE FIGHTER ..... [illegible]
Z + EXPANSION ..... [illegible]
ZAPITALISM DELUXE CZ ..... [illegible]
ZORK NEMESIS ..... [illegible]

využijte možnosti objednat si zboží pomocí telefonu, faxu nebo internetu!

telefon
(02) 2431-3690

fax
(02) 2431-3691

e-mail
megastore@vision.cz

Při zakoupení zboží v našem Vision Megastore nebo ve značkové prodejně Score automaticky získáte modrou kartu Klubu zákazníků, se kterou máte vždy **slevu 5%** na zboží. **POZOR! Tato nabídka platí pouze do 1. září!**

Pokud již máte naši modrou klubovou kartu a zakoupíte zboží za 5.000 Kč a více, získáváte kartu stříbrnou. Se stříbrnou kartou klubu zákazníků Score máte nárok na **10% slevu** ve všech značkových prodejnách Score a ve Vision Megastore.

No a vlastníte-li již i stříbrnou kartu našeho klubu a samozřejmě ji máte platnou, tak se prosím při zakoupení zboží v našich prodejnách v hodnotě 10.000 Kč stáváte majiteli skvělé zlaté karty a s ní získáte nárok na **exkluzivní 15% slevu!** A ještě navíc **skvělý dárek!**

POZOR! Karty platí pouze půl roku a jsou nepřenosné!

---

adresy

► **Objednávkový kupón** vyplňte HŮLKOVÝM písmem a zašlete na adresu:

Vision Megastore
Krupkovo náměstí 3
160 00 Praha 6

Případné reklamace volejte na telefon **(02) 290-289** nebo pište na adresu:

ZS ALBA
Na slupi 2
120 00 Praha 2

Platí pouze na území České republiky.

ANO, závazně si objednávám toto zboží na dobírku:

název	pro jaký počítač	cena	počet

jméno a příjmení

adresa (ulice, město)

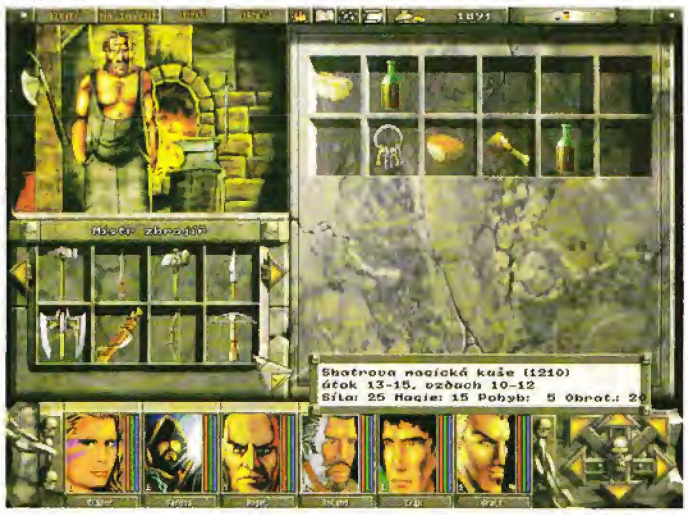
PSČ	telefon	e-mail

datum	podpis

objednávkový kupón

Brány Skeldalu

Tam, kde sláva, čest a magie určují chod dějin.



Protože je stále ještě příliš brzo přinést vám kompletní návod na tuto báječnou českou hru, přijměte zatím alespoň následujících několik rad, kompletní bestiář a popis prvních tří úrovní, které akorát pokrývají demoverzi obsaženou na posledním SCORE CD. To vše vám pomůže v hraní, ale nezkazí pocit ze hry, jak se to návodům občas stává.

Především si opravdu zvykněte rozdělovat v obtížných situacích svou družinu. Nejenže je to potřeba při řešení logických úkolů (jeden z nich je už ve Skřetích jeskyních), ale dává vám to do ruky poměrně silnou zbraň, kterak donutit útočníka útočit jen na ty členy vaší družiny, kteří to snesou. V prvních fázích hry se, pravda, obejdete i bez toho, ale později se vám metoda, kdy vystrčíte dopředu dva nejlépe vyzbrojené bojovníky, a pak přes ně vaši mágové vrhají firebally a lučištníci střílí své šípy, bude hodit. Nehledě k tomu, že pak můžete využít manu mágů k posilovacím kouzlům během souboje, aniž byste se museli bát, že ji budou potřebovat pro sebe.

Ještě připomínám, že fireball či šíp proletí pouze přes jednoho nebo dva vaše hrdiny stojící na jednom políčku, neplatí to však pro šípy a firebally vašich protivníků, ty vždy zasahují první řady. U silnějších protivníků je rozdělení družiny až na jednotlivce vhodné také proto, že se pak každý daný jednotlivec lépe brání, neboť mu nikdo nezabraňuje v pohybu.

Neútočná a útočná kouzla je možné určitým způsobem kombinovat. Asi nejzákladnější kombinací, která napadne každého z vás, je obranyschopnost, odolnost proti magii, zrychlení. Někdy je možné přidat i kouzlo berserka nebo oko za oko nebo neviditelnost nebo všechno. Většinou však na to není mana. Problémy s manou se pak projevují i u jiných kouzel. Například váhy osudu jsou poměrně náročné, zvláště pak na vyšší stupně, a proto je někdy (většinou) nutné zakouzlit nejprve zdroj many, aby mág získal dostatečnou magenergii na vyvolání kouzla.

Jako jistá možnost, jak porazit tuhého protivníka, je použití kombinace hlubina a reinkarnace. Zakouzlíte na slabého člena družiny hlubinu a vystrčíte jej před nepřítele, ten ho zabije, ale vlivem kouzla je stažen do světa smrti s vaším druhem. Na svého druha pak lze použít reinkarnaci a máte jej zpět. Ovšem pozor, za oživení je postih, kdy se vám snižují zkušenosti na úroveň posledního dosažené úrovně (jak jste se jistě dočetli v manuálu), proto je vhodné tuto kombinaci použít tehdy, pokud oběť teprve před nedávnem postoupila z úrovně do úrovně a samozřejmě nikdy, když ji to zrovna čeká, protože jinak přijdete o pracně nastřádané zkušenosti.

Mějte zapnutý autosave, ten vám ukládá hru vždy při vstupu do nového levelu, před započetím dialogu a při opuštění hry. Pokouší se také uložit hru při možné běhové chybě, ale v tomto případě není spolehlivý. Obzvláště důležité je uložit hru před dialogem, některé špatně vedené dialogy totiž mohou vyústit v nezvratnou situaci, ze které se již hra buď dokončit nedá, nebo se dá dokončit jen velmi obtížně. Vždy, když takovou chybu uděláte, budete na to upozorněni.

Učitel boje vycvičí vaši postavu pro určitou vlastnost: síla, obratnost, pohyblivost jen tehdy, pokud jste v ní dosáhli alespoň dvaceti a ne více než třicet bodů. Je tedy rozumné neplýtvat body při přestupu z úrovně na úroveň a raději při dosažení dvaceti bodů zaplatit výcvik na třicet, a pak teprve přidělovat body. Nehledě k tomu, že u učitele existuje cosi jako základní výcvik. V posledním SCORE se Andrej dopustil jedné malé chybky, když napsal, že vliv na počet akcí za kolo má obratnost, a nikoliv pohyblivost, jak měl napsat (ale to již jistě šťastní majitelé originálky zjistili z manuálu).Totéž platí i u magického mistra, kde kromě zvyšování hodnot umění magie dostáváte i nové magické runy.

Konečně při výběru postavy dbejte na to, aby vaši dobrodruzi měli co nejlepší vlastnosti. Osvědčilo se mít na každý obor svého specialistu. Ve hře nejsou povolání, a proto je jen na vás, koho si na co vycvičíte. Doporučoval bych jednoho opravdu dobrého mága, jednoho vynikajícího bojovníka-siláka a jednu lučištnici s určitými magickými schopnostmi, tedy vlastnostmi umění magie a pohyblivost. Prozradím vám, že během hry nepřiberete do družiny jedinou ženu, tedy pokud ji chcete mít, máte při výběru postav jedinou možnost.

BESTIÁŘ

Skřet

Skřet žijící v tmavých zatuchlých Skřetích jeskyních je relativně slabým protivníkem. Je vyzbrojen těžkou jednobřitou sekerou a zesíleným dřevěným štítem, je ale malý, zbabělý, slabý a nepohyblivý.

Striga

Striga je stvoření, které bylo vinou kletby přeměněno z mladé humanoidní bytosti na velmi nebezpečnou zrůdu. Skřeti ji z nerozumu chovají kvůli ochraně svých jeskyní. Je velmi silná.

Skřítek

Původní obyvatel ostrova Rovenland, mírumilovné stvoření nízkého vzrůstu, které žije ve městě a nebojuje.

Člověk

Druh, který se při své ekonomické a kulturní expanzi usadil i na Rovenlandu, ve městě Caredbaru. Nebojuje.

Zeigr - kostlivec

Průvodce všeho zla. Je to stvoření, které bylo dříve člověkem, ale po své smrti bylo černou magií přivoláno k neživotu nebo si samo, když bylo ještě člověkem, zvolilo službu temným silám. V druhém případě je stvoření zvané Zeiger mnohem silnější. S postupující temnotou je možné nalézt Zeigra na nejrůznějších místech Rovenlandu, jako jsou Skřetí jeskyně, Začarovaný les a podobně. V každém dalším levelu je silnější.

Duch

Zatracené duše nehodných se shromažďují v Soutěsce bloudících duší. Fyzické zbraně na ně nepůsobí, je proto nutné je zdolat kouzly nebo zbraněmi s magickým útokem, proti kterým nemají obranu.

Golem

Golem je stvoření, které bylo pomocí magie složeno z kostí nejrůznějších zvířat. Díky tomu má určitou obranu proti magii v živlu země. Je také velmi silný.

Tworg - pabizon

Mírumilovné neagresivní stvoření pasoucí se na pláních u moře je loveno převážně pro svou teplou kůži, kterou zuřivě, leč pro zkušeného bojovníka neúčinně, brání.

Dryáda

Dryády jsou ženy, které žijí ve svém lese bez přítomnosti mužů v absolutním spříznění s přírodou. Každá dryáda je spjata se svým stromem a žije tak dlouho jako její strom. Dryády si střeží hranice svého lesa a zabíjejí všechny narušitele této hranice. Pokud však tuto hranici překročí malé děvčátko, dryády je nezabijí, ale pomocí lektvarů přetvoří v jednu z nich, tedy v dryádu. Dryády jsou velmi rychlé, ve svém lese se vyznají a umějí bravurně zacházet s lukem. Při souboji se brání kontaktnímu boji a utíkají před vámi, protože jako první má dryáda dvě akce za kolo. Je tedy potřeba je buď zahnat do kouta, nebo usmažit firebally, magickými střelami, blesky a nebo šípy.

Strom

Protože je Rovenland prosycen manou, ožily některé stromy a nyní spolu s dryádami brání čistou přírodu v jejich lese proti narušitelům. Stromy jsou sice pomalé, ale zato velmi silné a houževnaté, může být velmi náročné je zdolat. Má jí navíc slabou obranu proti magii v živlu země.

Troll

Líné, málo pohyblivé stvoření přibližně humanoidních tvarů, ale stvořené převážně z kamene, se usadilo v soutěsce spojující Les kolem Caredbaru a Temný les. Troll sice nechodí, ale pokud udeří, způsobí kromě zranění všem členům družiny i snížení pohyblivosti a obratnosti. Má jistou odolnost vůči magii, zvláště pak ohni. Zuby tohoto tvora jsou tvořeny diamanty, pokud jej zabijete, nezapomeňte si je sebrat.

Zenox

Zenox, muž s ptačí hlavou, stráží stezku spojující Les dryád s Temným lesem. Je velmi inteligentní a je možné s ním komunikovat. Zadarmo však nikoho projít nenechá. Je silný a odolný. Jako magické stvoření má i jeho úder na cíl magické účinky. Nehýbe se však z místa.

Apagh

Velmi hbitá šelma žijící v Temném lese. Je rychlá a útočná a je těžké se jí bránit, zvláště pak nemá-li bojovník dost prostoru k boji. Jako první má tři akce za kolo.

Bruxa - vampír

Nemrtvý, který zabíjí tak, že z jiných bytostí vysává tělní tekutiny. Zabalí je do svého pláště, který je součástí jeho těla, a pak z nich vysaje život. Žije v Temném lese.

Temný rytíř

Přívrženci řádu, kteří se dali do služeb jednoho z pěti odpadlých mágů, učedníkovi bílého mága Nimetha. Je velmi silný a odolný, ale těžkopádný a pomalý. Obývá Neviditelné město.

Mnich

Cech odpadlých mnichů, kteří se v době, kdy Teraniel obsazoval Governigod, přidali na jeho stranu. Nyní spolu s Temnými rytíři stráží Neviditelné město, jeho sídlo.

Stín mága na Větrné hoře

Protože Takra, další z pěti mágů, nenašel své následovníky, vytvořil své stíny, aby mu pomáhaly spolu s přirozenými obyvateli Větrné hory strážit jeho sídlo. Umožnil jim používat v omezené míře magii.

Grifon

Okřídlená šelma obývající výšiny Větrné hory. Je velmi rychlá, nebezpečná a může létat nad propastmi. Stejně jako u většiny magických stvoření, má i její klovnutí magický účinek.

Větrný drak

Drak žijící na vrcholcích Větrné hory je díky své odolnosti a velmi nebezpečné zelené plazmě, kterou chrlí, téměř neporazitelný. Nepůsobí na něj magie v živlu větru a má částečnou odolnost proti ostatním druhům magie.

Stín mága vody

Stejně jako Takra, ani Natral nenalezl své následovníky a vytvořil proto své stíny, aby chránily jeho sídlo, Ledové jeskyně, a umožnil jim používat v omezené míře magii.

Piraňa

Přirozený obyvatel zaplavených částí Ledových jeskyní. Piraňa je malá a mrštná, ale zato velmi slabá. Její síla spočívá v hejnu.

Vodní elementál

Další z přisluhovačů Natralova. Magií stvořený agresivní shluk vody. Nepůsobí na něj žádné kouzlo v živlu vody.

Ledový drak

Svým ledovým dechem dokáže zabít zdravého, silného muže v plné zbroji. Navíc má velmi tuhý kořínek a částečnou odolnost proti všem druhům magie a úplnou odolnost proti magii v živlu vody.

Stín mága země

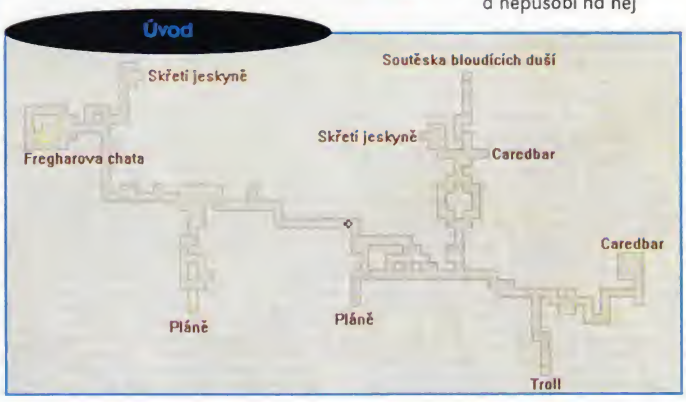
Sa-Aquen je posledním ze tří mágů, kteří na obranu svého sídla povolali své stíny. Tak jako ostatní i Sa-Aquen jim umožnil používat magii.

Pwok

Magií zmutovaný přerostlý pavouk žijící v Podzemí. Je rychlý, silný a odolný.

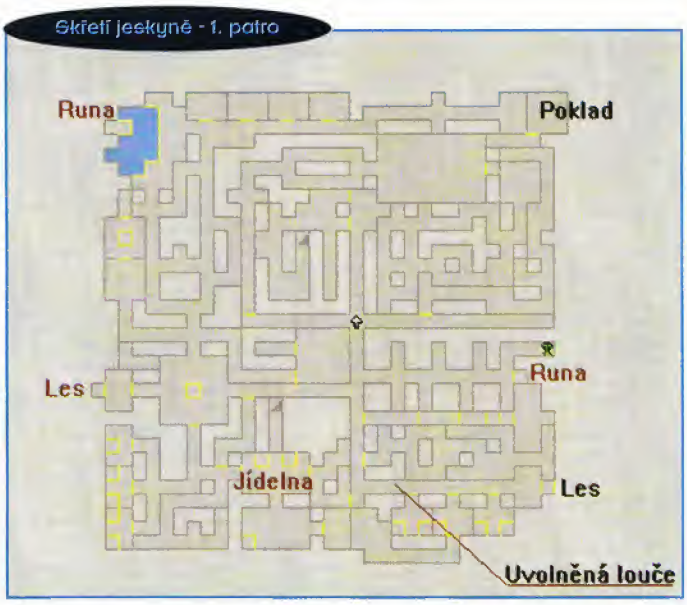
Ohnivý muž

Obyvatel nitra aktivní sopky. Je to humanoid, který je tvořen jen ohněm. Nepůsobí proti němu tedy žádné kouzlo v živlu ohně a nepůsobí na něj



Skřetí jeskyně

Skřetí jeskyně - 1. patro



žádné zbraně nemající magický účinek.

Jessia

Levitující lávová koule, která se rodí z lávových jezírek. Pokud je Jessia dostatečně stará, utvoří se tlakem v jejím nitru diamant. Nepůsobí proti ní kouzla v živlu oheň.

Ohnivý drak

Žije v nitru sopky a jen málo z fyzických zbraní i kouzel mu ublíží, kouzla v živlu ohně mu neublíží vůbec. Chrlí oheň a zabíjí jedním dechem. Je však velmi pomalý.

Tiroka

Nejvyšší stráž v magické věži Skeldalu. Je to kouzelná bytost, která je proti všem druhům útoků zčásti chráněna magií svých stvořitelů. Má poloviční ochranu proti všem druhům magie, vysokou obranu proti fyzickým útokům a jeho pohled, kterým zabíjí, působí přímo na podstatu bytí protivníka. Je nezbytné mít proti němu magické štíty. Navíc má čtyři akce za kolo.

PRVNÍ KROKY

START

Se svými třemi dobrodruhy se poté, co jste byli přivoláni rituálem Krow-Kane, probudíte v chatě učence Fraghara. Krow-Kane je rituál, který vytrhne z nejrůznějších světů a míst požadovaný počet lidí, kteří se nejlépe hodí pro zadaný úkol, a má tu vlastnost, že jim nedovolí si vzpomenout na minulý život, a to až do té doby, než splní svůj úkol, pak jejich dočasná existence zaniká a oni se vrací na svá původní místa. Zda si i poté, co se vrátí, pamatují něco ze svých dobrodružství, není známo.

Před sebou na stole máte Fregharův list, v němž vám vysvětluje důvody vaší přítomnosti a vůbec vše, co jste se nedozvěděli v intru. Svitek se po sebrání automaticky zapíše do knihy, kde jej už navždy budete mít. Ještě v chatě vám tragicky zesnulý Freghar zanechal bandalír s dvěma dýkami, botami a lektvarem. Ten seberte, rozdělte předměty a vydejte se do Skřetích jeskyní.

SKŘETÍ JESKYNĚ

Je zřejmě jedinou nutností vydat se nejprve do Skřetích jeskyní, neboť na začátku nemáte ani floka a je potřeba nejprve nasbírat něco předmětů, které se pak dají ve městě Caredbaru vhodně zpeněžit. V úplně prvním souboji bych být vámi vyplácal na skřeta všechny firebally, co máte, pokud je tedy vaše postavy jsou schopny kouzlit. Při opravdu špatném navolení postav je možná lepší začít znovu (znovu volit postavy), dokud je ještě čas. Pokud tak neučiníte, pak máte zřejmě jedinou možnost riskovat backfiry při vyvolávání fireballu nezkušeným mágem. Na strigu bych si troufnul určitě nejdříve až po první návštěvě města s náručí plnou skřetích štítů a seker.

Až si budete jisti sami sebou, vydejte se hlouběji do nitra Skřetích jeskyní. Ve zbrojnici, to je místnost se spoustou zbraní, jedním skřetem a jednou strigou, je na severní stěně tlačítko, které otevírá tajnou slepou chodbičku v západní stěně zbrojnice. Dále na východ od zbrojnice je iluzorní stěna, hra vám sama psala, že z té strany zavál vítr. Tou projděte a opět stlačte tlačítko. Otevře se stěna nedaleko v malé místnosti s oltářem, kolem kterého pobíhá další striga. V místě označeném na naší mapě jako „uvolněná louče" vyjměte z držáku loučí a s její pomocí propalte obří pavučiny. Pak už loučí nepotřebujete a můžete jí zahodit. V téže chodbě, jako jsou pavučiny, je i cedule s nápisem „Chodba skřetích králů", tou projděte, protože je rovněž iluzorní. V oltáři je vložena runa s magickou střelou. Než projdete teleportem do malé části spodního patra, ujistěte se, že jste v dobré kondici a dobře vyzbrojeni. Je to sice jen malý kousek, ale budete jej muset projít najednou až k druhému teleportu.

Zpátky v prvním patře je v chodbě, vedoucí na východ z velké křižovatky, další iluzorní stěna. V jedné z malých obyvatelných místností, do kterých se dostanete z chodby vedoucí od druhého vchodu do Skřetích jeskyní (blíže k Caredbaru), je tlačítko a za ním tajná místnost.

Jděte do jídelny (místnost se stoly vedle místnosti s krbem a zásobárnou jídla) a tam pootočte s oběma loučemi, které jsou naproti stolům. Mezi stoly se otevře tajná chodba se schody vedoucími do další části nižšího patra. Tam je potřeba nalézt krumpáč, který se dá použít i jako zbraň, ale ty jej budeš potřebovat k prokopání závalu v prvním patře. Za ním se opět nachází schody do poslední části nižšího patra Skřetích jeskyní.

Poslední sled úkolů se opět nachází v prvním patře. Jdi k jezírku a rozděl svou družinu na dvě části, každou postav k jednomu z tlačítek, které jsou na stěnách při okraji jezírka. A nyní je bez přecházení mezi nimi najednou zmáčkni. Přes jezírko se zvedne most. Na druhém břehu nalezneš runu s opravdovým viděním a tlačítko, které otevírá tajnou chodbu v Trůním sále, která vede ke skřetímu pokladu. Kromě pokladu tam naleznete i nového člena družiny, zloděje Rolanda.

CAREDBAR

Poklad skřetího krále můžete, ostatně jako cokoliv jiného, zpeněžit ve městě. S pokladem se vydáte ke zlatníkovi, který s vámi bude chvíli smlouvat, ale poklad od vás rád za 2000 zlatých odkoupí.

Ve městě se nachází spousta zajímavých věcí, o kterých byste měli vědět. Není celkem těžké na ně přijít, ale i přesto si o nich něco řekneme. Starosta i velekněz mají v podstatě jen informativní charakter. Nic nenabízí, ani neprodávají. Zato Mistr Zbrojíř, Mistr Magie, Kožešník, Alchymista, Hospodský a Stánkaři prodávají vše, co potřebujete. U kreslíče map si můžete zakoupit mapu celého ostrova, s jejíž pomocí se lze rychle přesouvat mezi lokacemi. U mistra magie a učitele bojových umění se vaše družina může vycvičit. U zlatníka lze kromě pokladu jen prodávat nalezené drahokamy. Všechny důležité vchody jsou označeny výrazným průčelím a vývěsním štítem kromě vchodů do paláců a ještě jednoho, ale o tom až příště.

Petr Brok

Caredbar

CAESAR III

BUĎ POZDRAVEN, VLADAŘI, TVÉ MĚSTO TĚ OČEKÁVÁ.

Jako provinční vládce pověřený šířením slávy Říma máte jasný úkol: stavět města, podporovat obchod a průmysl, ale hlavně - získávat peníze. Jak toho docílíte, je jen a jen na vás. Získejte bohatství a moc, pobijte Barbary a zažeňte nájezdníky, nebo se zaměřte na stavbu dalšího Věčného Města. Neuspějete a skončíte jako potrava pro lvy. Prokažte svou sílu ducha a možná budete jednou prohlášen Caesarem.

ČESKÝ MANUÁL

Bohemia Interactive

SIERRA®

Sierra On-Line, Inc. Všechna práva vyhrazena. Sierra, "S" logo, Sierra Studios a Caesar jsou obchodní nebo registrované obchodní známky Sierra On-Line, Inc. Windows je registrovaná obchodní známka Microsoft Corporation. Pentium je registrovaná obchodní známka Intel corporation. Všechny ostatní výrobky a/nebo jména společností jsou majetkem jejich právoplatných vlastníků. V České republice vydává Bohemia Interactive, P.O.Box 24, 160 12 Praha 6.

MechCommander strategie část 3

Po zdlouhavé cestě nepřátelským územím jsme konečně dorazili na poslední bojovou pozici. Dobojujte s námi MechCommandera podle této poslední části strategického návodu...

LICHPIN/04PRDN06

Repair: 2

Nijak zvlášť takticky orientovaná mise, jejímž úkolem je zničit další orbitální děla, tentokrát ale na třech různých místech. Vezměte si ty nejtěžší Mechy, protože je v téhle čistě bojové misi budete potřebovat - narazíte tady totiž i na nejsilnější IS Mechy Atlas. Vyplatí se zaútočit nejprve na stanoviště na Waypointu 2, protože v malinké základně je tady Repair Bay a Sensor Control. U děl na Waypointu 3 narazíte na věže včasného varování, které ihned zničte, a na raketová sila, která jsou nepříjemná a otravná. Tato pozice je chráněna těmi nejtěžšími Mechy, a tak koncentrujte své síly a nenechejte se zatáhnout do boje proti stejně početnému nepříteli. U Waypointu 1 narazíte na kamióny s benzínem, které můžete použít ke zničení nepřátelských strojů - jen dejte pozor, aby se vaše Mechy nenechaly chytit v žáru výbuchu.

CUTTHROAT/05PRDN01

Repair: 2

První mise operace Cutthroat zavání problémy. Spojenecký kapitán, pilotující těžký Atlas, je obklíčen a prchá před nepřátelskou skvadronou. Bohužel, nejkratší cesta mezi ním a únikovou přistávací zónou vede přes těžce opevněnou a nepřátelskými Mechy prošpikovanou základnu. Vy musíte nejenom zajistit, aby byl průchod Atlasu základnou pokud možno hladký, ale také, aby byla přistávací plocha čistá od nepřátel ve chvíli, kdy na ni jistě už poškozený Atlas dorazí. Jako obvykle není řešení složité, ovšem kouzelná slova tady jsou dvě - rychlost a dělostřelectvo. Nejprve ta snazší část. K dispozici máte tři Force Groupy. Do jedné z nich vyčleňte dva středně těžké Mechy (stačí třeba dva Hunchbacky IIC). Když si prostudujete mapu, uvidíte, že se západně od vaší pozice nachází malý kopec. Hned na začátku tak vystupte na tenhle kopec a uvidíte nejenom velkou část mapy, ale hlavně městečko u LZ, ve kterém jsou čtyři nepřátelské Mechy. Dvakrát Large Strike a s nepřátelskou jednotkou je konec ještě před tím, než se stačí pohnout (pokud někdo přežije, dorazte ho vyčleněnými Mechy). Ta těžší část zahrnuje dobytí základny, a pro tu je potřeba jednak poměrně velké množství těžkých a zároveň rychlých Mechů (ideální pro tuto roli jsou Mechy Mad Cat, Loki a Vulture, které jsou stejně rychlé). Okamžitě, jak mise začne, vyrazte na sever k základně. Dobrým nápadem je zničení brány a rychlé obsazení první Turret Control - raketové věže vám pomohou zaměstnat blížící se nepřátele. Jakmile budete uvnitř, čekejte útok z jihu, který můžete ovšem snadno odrazit zničením zásobárny benzínu, kolem které nepřátelské Mechy procházejí. Pak se rychle s malou částí jednotky (dva Mechy) vydejte k severní bráně - obsaďte jak řízení brány, tak Turret Control. Pokud vše půjde dostatečně rychle, stihnete to dříve, než do základny dorazí posily zevnitř i dříve, než Atlas doběhne k bráně. Pak už stačí jen krýt postup Atlasu přes základnu a odrážet pronásledovatele i tanky a Mechy, které jsou uvnitř základny. Nemusíte nutně zničit všechny nepřátele - stačí, když budete chránit Atlas. Jinak, v základně je jedno skladiště a dvakrát Repair Bay. Jestli jste vyčistili LZ a Atlas je v bezpečí za základnou, máte vyhráno.

CUTTHROAT/05PRDN02

Repair: 1

Lahůdková mise, ve které je největším přínosem hrstka nepřátelských Mechů, které můžete získat bez větších problémů a kterými můžete doplnit svoje stádečko, které už je ale touhle dobou celkem macaté. Tonážní limit stoprocentně využívá sestava 2x Mad Cat, 2x Loki, 2x Vulture. Čtyři svoje nejlepší Mechy vysaďte jako FG 1, zbytek jako FG 2. Nepřátelští elitní piloti vám uchystají pár překvapení, ale není nic, co byste nedokázali. Začněte s FG 1 - kousek od začátku vás poškádlí Mad Cat, ale namísto boje ustoupí - chystá se vás nalákat do pasti. Když se ale nepustíte za ním, ale namísto toho se dáte na západ přes les (pokud má některý Mech Jump-Jety, je to snazší, jinak se musíte prostřílet), vykoukne na vás Thor - těžký Mech, kterého ale v poměru 4:1 bez potíží zničíte. Mad Cat vám pravděpodobně unikne, ale to není žádná škoda. Pusťte se za ním, ale nechoďte rovnou do základny. Namísto toho jděte na jih, abyste se spojili s FG 2. Cestou narazíte na minové pole (můžete se jím prostřílet, ale trochu poškození snesete) a na překvapení ve městě - dva Hunchbacky IIC a jeden Mad Cat pro vás nebudou překážkou. Spojte se s FG 2 a vydejte se dobýt základnu - v ní na vás čeká jednak váš starý dobrý známý Mad Cat, jednak dva Thory. Když zničíte i je (lépe ale přinutit piloty ke katapultaci, protože Thory a Mad Caty se vždycky hodí), můžete si svoje stroje opravit v přilehlé opravně, zajmout pár skladišť a hlavně Sensor Tower. Tak zjistíte pozici posledního z osmi Mechů na severu - není to nic jiného než těžký Masakari, ke kterému se nejlépe prostřílíte skrz les. Pokud máte ale všechny Mechy v dobrém stavu, neměl by pro vás být problémem ani Masakari a je navíc velmi pravděpodobné, že se vám podaří Mecha poškodit a získat do vlastní výzbroje. Dobrý lov!

CUTTHROAT/05PRDN03

Repair: 1

Tahle mise je jako tanec na sudech se střelným prachem. Jejím úkolem je obsadit a především uchránit čtyři těžební věže. Celá oblast je ale jako stvořená pro ohňostroj výbuchů a explozí, protože jsou tady všude rozmístěny nádrže s výbušným palivem. Tahle mise není vlastně tak těžká co do bojů, protože v ní je velmi málo protivníků (pár slabých tanků a z Mechů Commando, Hunchbacky, Loki, Thor a Masakari). Ovšem pokud jde o rozložení sil a postup, patří tahle mise k nejnáročnějším. Zničit nepřítele je jedna věc, ovšem zabránit zničení vrtných věží, které jsou často v těsném sousedství výbušnin, je věc druhá. Není žádná ostuda hrát tuhle misi několikrát - tak se naučíte, odkud nepřítel postupuje, a přijdete na to, jak využívat skladišť paliva ke svojí výhodě. Na začátku vás čeká malinká základna se třemi LRM Carriery a dělovými věžemi. Nic náročného (zničte Carriery na dálku a obsaďte nebo zničte Turret Control). Dobrým tahem je obsazení velké základny uprostřed mapy, ve které najdete mimo opravny a velitelství (to vám odhalí polohu všech čtyř věží) i Sensor Control, čímž získáte velkou taktickou převahu na bojišti (uvidíte také, že zajmutí některé věže vyvolá přímou reakci nepřítele). Těžební věže pak začněte obsazovat postupně, abyste mohli koncentrovat síly. Při zajmutí první věže (nejkrajnější vlevo) se mějte na pozoru - čekají vás dvě vlny sice slabých tanků, ovšem i slabý tank může střelit do barelu s benzínem a vrtnou věž už nic nezachrání. Naštěstí první kolona projíždí skrz past z benzínu a pokud vystřelíte ve chvíli, kdy jsou všichni uprostřed, máte vyhráno. Druhou kolonu už budete muset co nejrychleji zlikvidovat sami. Zajmutí další věže přivolá dva Hunchbacky, se kterými byste neměli mít potíže, pokud je zničíte co nejdál od vrtných věží. Pak můžete obsadit zbývající dvě věže a čekat na finální útok. Je životně důležité, abyste odhalili co největší část mapy na jihu - právě tudy, skrz skladiště paliva, totiž povede nepřátelský útok a pokud je mapa odhalena a vám zůstávají v zásobě dělostřelecké útoky, budete moci zničit většinu nepřátelských Mechů, aniž byste se museli přímo pouštět do boje. Pozor na Masakari, který se chystá zničit poslední věž - naštěstí pro vás ovšem stojí přímo uprostřed hustě zastavěného skladiště paliva, a tak pár

výstřelů nebo jeden dělostřelecký útok situaci vyřeší. Věřte - není to tak těžké, jak to na první pohled vypadá.

CUTTHROAT/05PRDN04

Repair: 0

V téhle misi, jejímž úkolem je jednak zlikvidovat tři pozorovací věže a jednak dovést dělostřeleckou baterii až na vrchol hřebene, máte v zásadě dvě možnosti. Buďto budete postupovat tak rychle, jak vám síly stačí a nepřátelé dovolí, přičemž riskujete, že budete pronásledováni celou dobu, anebo si dáte záležet a vyčistíte celou oblast od početné nepřátelské přítomnosti systematicky - v tom případě riskujete, že nestihnete dvacetiminutový časový limit pro splnění mise. Rozhodnete-li se pro první variantu, postupujte po jižní straně (nezapomeňte vyšplhat na kopec, odkryjete tak podstatnou část mapy), potom nechejte dělostřelectvo pod vrchem a se dvěma stejně rychlými Mechy v těsné blízkosti se vydejte likvidovat všechny tři věže. Pozor - letecké údery jsou velmi silné a následují v ďábelsky rychlém sledu - musíte jim uhýbat. U prostřední věže na vás čeká překvapení v podobě jednotky slabých, ale otravných Cougarů. Máte-li čas, vylákejte je zpátky ke zbytku svojí jednotky a skoncujte s nimi. Pokud čas nemáte, snažte se je zlikvidovat (část z nich určitě padne za oběť vlastním leteckým úderům). Jakmile zničíte poslední věž, pošlete dělostřelectvo přímo na LZ (dost možná už vám budou v patách pronásledovatelé). Mezi tím nezapomeňte zlikvidovat všechny raketové věže, které má dělostřelecká baterie v cestě. Rozhodnete-li se pro druhou variantu, postupujte severní cestou okolo základny, ve které strojí čtyři Mechy, které později vyrazí. S pronásledovateli byste tak neměli mít problémy později (všichni si vás postupně najdou), ovšem čas vás bude nepříjemně tlačit. Protože v téhle misi není žádná opravna, vyplatí se vzít si Refit Truck pro opravy a doplňování munice.

CUTTHROAT/05PRDN05

Repair: 7

Tohle je jasný střet těžkých Mechů. Proti vám budou stát nejtěžší Mechy Klanů - Masakari a Thory, vedle nich spousty doprovodných vozidel a pár lehkých Mechů. Ze všeho nejdřív obsaďte Sensor Tower na Waypointu 1 a dokud se cítíte silní, zaútočte na velkou opravárenskou stanici uprostřed mapy. Pozor - je chráněna několika Masakari, a tak se snažte být vždy v přesile. Až základnu obsadíte, budete mít k dispozici sedm opravárenských bloků. Protože je ale cesta k nim trnitá, neškodí vzít si opět Refit Truck. U generátorů na Waypointu 2 poznáte, že vidět znamená zvítězit - pokud si základnu prohlédnete dostatečně z dálky anebo dostatečně rychle, uvidíte deset Ullerů, které se připravují ke startu. Jestliže ovšem rychle zničíte obě dvě kasárna Mechwarriorů, nebezpečí Ullerů je instatně zažehnáno. Jinak tahle mise nepřináší žádný větší problém - čas netlačí, opravovat můžete do úplného zešílení a navíc je tady spousta tučných skladišť.

CUTTHROAT/05PRDN06

Repair: 3

Poslední mise, útok na hlavní Spaceport, ukáže, z jakého těsta jste ve skutečnosti. Přesvědčíte se, zda jste po celou dobu pilně trénovali piloty, sestavovali ty nejlepší Mechy a zda jste se naučili správně využívat všechny taktické možnosti, které má MechCommander k dispozici. Je tady všechno - mnohonásobná početní a tonážní převaha nepřítele (několik těžkých Masakari, formace těžkých Thorů, blížící se k základně, Mad Caty, Cougary a padesátitunové Hunchbacky IIC. Nechybí ani časový limit (35 minut je poměrně benevolentní limit, ale přesto musíte postupovat rychle), minová pole a tučné raketové věže. Vezměte si ty nejtěžší Mechy, které máte - do 600 tun se vejde celkem slušná zásobička Mechů, ale jestli jste dali na naše rady a vybavili jste se pouze Klanovými Mechy, budete mít výhodu oproti sestavování jednotky z Mechů IS. Nesmíte ale zapomenout na to nejdůležitější - klíčem k úspěšnému dokončení první fáze hry je rychlý průzkumný Mech vybavený Jump-Jety (ideální je Cougar nebo Raven, do kterého můžete ještě nacpat C/Active Probe nebo Beagle Probe pro detekování vypnutých Mechů a C/ECM Suite Guardian ECM pro snižování dosahu nepřátelských senzorů). Na začátku mise máte přesně minutu k provedení následující operace - průzkumným Mechem vyrazte maximální rychlostí směrem k základně (jděte po cestě a vyhněte se tak minovému poli), přeskočte první bránu a druhou zeď až do místa, kde je ovládání brány a tři Turret Control věže. Obsaďte nejprve bránu, čímž zpomalíte nepřátelský postup, a potom v rychlém sledu všechny tři řídící věže. Mezi tím ale musíte svoje zbývající těžké Mechy přesunout před bránu, respektive mezi okraj lesa a dělové věže. Ve chvíli, kdy obsadíte poslední věž, bude falanga Thorů už přímo u vás - proti palebné síle všech vašich těžkých Mechů a hlavně proti tuctu raketových věží nemají šanci - zničte je všechny, jinak vám později způsobí potíže. Následuje druhá fáze, ve které musíte obsadit klíčovou základnu uprostřed (na Waypointu 2), zničit první mobilní děla a obsadit opravnu, která se vám bude zatraceně hodit. Základna je obrovská, ale má jediný vchod, čehož můžete využít - postavte všechny svoje Mechy jižně od východu (mimo dosah raketových věží) a vyčkejte. Teď máte možnost znovu využít přednosti skákání - průzkumným Mechem můžete totiž obsadit kontrolu dělových věží, která je hned u vchodu uprostřed těžkých zdí. Pokud rychle skočíte dovnitř a obsadíte věž, máte pár vteřin času na to, abyste utekli do bezpečí. Pak můžete nechat raketové věže, aby si poradily s Mechy v základně. Protože ale nepřítel není hloupý, bude se snažit zlikvidovat především Turret Control - tomu můžete zabránit silou všech svých Mechů, které jste si připravili právě na tuto chvíli, a společným útokem raketových věží a svých Mechů neutralizujte všechny nepřátele v základně (pozor na posily, které se ukrývají vpravo od základny). Až bude základna vaše, zničte orbitální děla a opravte si poškozené stroje. Třetí fáze mise (na Waypointu 3) je lahůdkovou záležitostí. Je to jediná chvíle v této misi (když nepočítáme začátek), kdy využijete terénních nerovností ke svojí výhodě. V briefingu jste si mohli všimnout kopečku, který se tyčí nad nepřátelskou základnou u Waypointu 3. Pokud na něj vystoupíte (a vyhnete se dotěrným raketám), otevře se vám nádherný pohled na skupinu Hunchbacků, kteří čekají jen na to, aby s vámi udělali co nejkratší proces. Dva velké dělostřelecké údery udělají pro změnu krátký proces s nimi a vám zbude jen jeden Masakari a pár slabších Mechů, se kterými si musíte dělat starosti. Základna i s opravnou je pak v podstatě vaše - pozor ale u orbitálních děl, která jsou střežena falangou nebezpečných Vulture Mechů. Máte-li ještě dostatek času (měli byste mít), vydejte se na sever od WP3 - tam je malá základna s opravnou střežená lehkými tanky. Vypravíte-li sem ovšem část svých těžkých Mechů, můžete ze základny na WP4 vylákat jednoho Masakari (musíte jít podél severní strany mapy až skoro k základně), se kterým si snad poradíte. Poslední fáze této operace, příchod k poslednímu Waypointu, není prosta malého překvapení. Jestliže na příchodové cestě k základně udivíte dva senzorové kontakty (jsou to mimochodem další dva Masakari), není to zdaleka všechno. Doporučuji rozdělit síly na dvě části, které budou stát vedle sebe. Jakmile vylákáte Masakari, soustřeďte na každého z nich palbu jednou ze dvou sekcí vaší jednotky. Musíte být ale rychlí (dělostřelecká podpora lecos urychlí), protože takřka okamžitě po Masakari přijdou z obou stran Hunchbacky, a ne v malém počtu. Když se vám ale podaří ustát i tenhle poslední útok, máte za sebou nejenom poslední nepřátele v této misi, ale i poslední nepřátele z Klanu Smoke Jaguar. Planeta Port Arthur je vaše.

Jan Eisler

DOBRÉ HRY ZA DOBROU CENU

VEŠKERÉ HRY MAJÍ KOMPLETNÍ ČESKÝ NÁVOD

UVEDENÉ HRY ZAKOUPÍTE U KAŽDÉHO DOBRÉHO PRODEJCE

3D AKČNÍ

999,-

die by the sword

Nudí Vás bezhlavé střílení po všem živém v současných střílečkách? Pak se chopte svého meče a vrhněte se do světa rytířů, cti a krásných pannen, kde jen ten nejodvážnější může zvítězit.

3D AKČNÍ

1199,-

mdk

S použitím přepadového padáku a ostřelovací pušky namontované na helmě budete mít jediný úkol - proklouznout z oblohy, vyhledat vůdce vetřelců a zničit ho za jakoukoli cenu.

3D AKČNÍ

999,-

redneck rampage 2

Země je v nebezpečí! Právě probíhá invaze vesmírných vetřelců a jen Buba a jeho věrný kámoš můžou zastavit řádění těch potvor. Vemte ty s nejšílenější zbraně a jděte na to.

3D AKČNÍ

999,-

shadow warrior

...do Země vycházejícího slunce Lo Wang, aby to tam pořádně vyčistil. Ponořte se totálně krvavé lázně. Pokud něco nedokážete rozmlátit, zabít nebo zahnat, vyhoďte to do vzduchu!

AKČNÍ DUNGEON

1199,-

deathrap dungeon

Vydejte se na nebezpečnou cestu do nitra podzemního hradu, kde na Vás čeká drak Melkor, nejstrašnější monstrum podzemního světa. V boji se spoustou příšer neváhej použít i magii.

LETECKÝ SIMULÁTOR

999,-

flight unlimited II

Další pokračování výborného leteckého simulátoru, které opět posouvá vizuální dokonalost o milový krok dále. Ale pozor: jestli se tady bude po někom střílet, budete to jedině Vy.

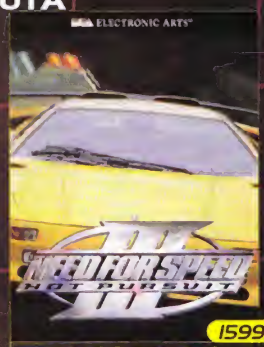
AUTA

799,-

int. rally champion.

Skvělá grafika, realistické zvuky a ta nejlepší auta čekají jen na Vás! Poražte své soupeře v řadě soutěží a staňte se jezdcem číslo 1. Vychutnejte si jedinečný požitek z jízdy.

AUTA



1599,-

need for speed

Nové pokračování nejlepších automobilových závodů všech dob. Třináct superrychlých aut v překrásných prostředích z celého světa. Vychutnejte si sílu vašeho motoru.

STRATEGIE

1599,-

wargames

Hra obsahuje plně trojrozměrný terén a více než 100 krajin, námořní i letecké jednotky s možností sledování kamerou, otáčení a přibližování v nadheře 10-ti tisícových barvách.

STRATEGIE

799,-

dungeon keeper

Jedna z nejoriginálnějších her všech dob, která spojuje prvky real-time strategie, dungeonu i 3D akce v jedinečný koktejl té nejlepší zábavy. Buďte tak zlí, jak jen dokážete.

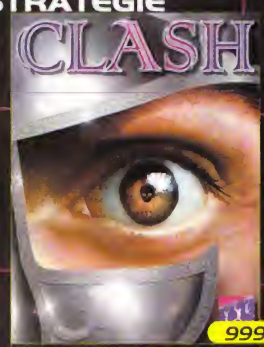
STRATEGIE

999,-

dark omen

Temný středověk. Temná magie a hordy nepřátel. Ponořte se do oživlého světa fantasy her a v této jedinečné strategické hře zničte síly Starého světa.

STRATEGIE



999,-

clash

Karkhan je v ohrožení! Staňte se jedním z dobyvatelů, nebo se naopak jako generál domorodé armády postavte všem dobyvatelům na odpor. Fantastická grafika, hudba a děj.

ADVENTURE

599,-

hovniválové

Jedinečně ftipná, komiksová gameska, která Vás natolik pobaví, že nebudete vědět, čemu se smát dřív. Přeneste se do kresleného světa Dona Hovna a jeho přátel (a nezapomeňte na střevlíka Karla).

RPG

999,-

stíny nad rivou

Jedna z nejlepších RPG loňského roku s profesionálním českým dabingem: objevte záhadu Stínů nad Rivou, nejfantastičtějšího dobrodružství, jaké můžete v češtině zažít!

STRATEGIE

999,-

spellcross

Braňte Zemi před nájezdníky z vesmíru! V téhle strategii ale budete muset kromě běžné bojové techniky využít i nějaká ta kouzla, takže vzhůru do Poslední bitvy!

PRO DĚTI

1699,-

heart of darkness

Ukryt hluboko v Srdci Temnoty leží strašlivý svět. Svět, kterému vládne Pán Temnoty, jehož krutá a absolutní moc ovládá armády vychrtlých ďáblíků.

JRC

Bohemia Interactive

BRAVE

OSVĚDČENÁ ZNAČKA POČÍTAČŮ

BRAVE BASIC

BRAVE Basic 5266e

Cena 19.900,- bez DPH
nebo 1.199,- Kč měsíčně*

- procesor Intel® Celeron™ -266 MHz
- RAM 16 MB
- VGA S3 Virge 3D, 4MB SGRAM, AGP
- HDD 1.6 GB, FDD 1.44 MB
- 14" monitor, 1024 x 768, digital
- DOS 6.22, Avast, Účto
- **tiskárna LEXMARK 1000,** barevná inkoustová tiskárna, 600x600 dpi

POČÍTAČ + MONITOR + barevná TISKÁRNA za super cenu!

Prodej na splátky u vybraných autorizovaných prodejců

Sestavíme počítač dle Vašich požadavků

intel inside celeron™ PROCESSOR

Více informací o počítačích BRAVE a autorizovaných prodejcích získáte:

ZELENÁ LINKA (zdarma): 0800/111 110, 172 821

ProCA Na Vinobraní 1792/55, Praha 10, Tel.: 02/67283111, Fax: 02/67283120

LIBRA Electronics Chelčického 13A, České Budějovice, Tel.: 038/7743201-3, Fax: 038/7743204

* 20 měsíčních splátek + jednorázová splátka 7.233,- Kč včetně DPH. Změna cen vyhrazena.

Ne všechny počítače BRAVE obsahují procesor Intel® Pentium®II. Logo Intel Inside® a Pentium® jsou registrované ochranné známky a MMX™ a Celeron™ jsou ochranou známkou Intel Corp.

VOLEJTE ZDARMA 0800

Cheaty

Pro všechny podvodníky, lenochy a hráče vůbec.

Colin McRae Rally

Centipede

Trespasser

HERETIC 2

Následující kódy se vkládají do programovací konzole.

Victor - zabije všechny stvůry v úrovni
Twoweeks - aktivuje knihu síly
Suckitdown all - všechny věci
Suckitdown chicken - kuřecí mód
Kiwi (též noclip) - procházení zdmi
Playbetter - nesmrtelnost
Impulse 36 - zmrazí příšery
Impulse 39 - aktivuje létaní
Impulse 40 - přidá jednu úroveň
Impulse 43 - zbraně, věci, mana
Changelevel - skok do zvolené úrovně

BLOOD 2 (DEMO - NETESTOVÁNO NA PLNÉ VERZI HRY)

Stiskněte klávesu T, a poté vkládejte kódy.

Mpgod - nesmrtelnost
Mpkfa - přidá životy, munici, vybavení
Mphealth - plné zdraví
Mpammo - doplní munici
Mparmor - zbroj
Mpclip - procházení zdmi
Mppos - zobrazí koordinace
Mpcamera - změní úhel kamery
Mplightscape - změní osvětlení

THE FIFTH ELEMENT

Následující kódy se vkládají v hlavním menu a uvádějí do provozu spuštěním nové hry.

Ralph - výběr úrovně
David - neomezeně munice
Thierry - nepřátelské kroky
Jerome - štít
Olivier - všechny zbraně
Fanette - všechny věci
Benoit - všechny filmy

COLIN MCRAE RALLY

DARKSIDE - noční tratě
BACKAGAIN - obracené tratě
FREEWAY - všechny tratě
WHITEOUT - mlha
ROCKETMAN - turbo

CENTIPEDE 3D

Po zadání níže uvedených kódů stiskněte klávesu Enter.

wimp - nesmrtelnost
getalife - nekonečně životů
goto - skok do další úrovně
fly - létání

TRESPASSER

Pro výběr úrovně stiskněte klávesy CTRL + SHIFT + Q + W a po chvilce pusťte W.

Missing in Action

Stiskněte CTRL + F11 a vložte následující kódy.

bionicwoman - velký výskok
loc - zobrazí koordinace
win - závěrečná sekvence
woo - neomezeně munice

ESCAPE: OR DIE TRYING

sophia (v main menu) - charakter Sophia je přístupný
karma (v main menu) - charakter Karma je přístupný
xul (v zapauzované hře) - doplní energii
boz (v zapauzované hře) - doplní manu
mumu (v zapauzované hře) - namaxuje zkušenosti
rik (v zapauzované hře) - všechna kouzla
cachou (v zapauzované hře) - přidá snad úplně všechno

H.E.D.Z.

Stiskněte klávesu T, a poté použijte následující kódy.

oh my god - nesmrtelnost
too hard for me - vypne počítačové protivníky

SPEARHEAD

Pro získání neviditelnosti podržte během hry klávesy S + P + E + A + R + H a zmáčkněte backspace.

MISSING IN ACTION

Před použitím níže uvedených kódů stiskněte klávesu F1.

mia level - výběr úrovně
mia medal full - všechny medaile
mia complete - ukončí rozehranou úroveň
mia dog - neviditelnost

QUEST FOR GLORY (HERO'S QUEST)

Pro aktivaci cheatů napište větu razzle dazzle root beer. Poté již stačí využít některý z následujících kódů, ale pozor, fungují pouze v původní EGA verzi, tedy jak vidíte, věc pouze pro pamětníky.

Alt + B - přidá až 999 penízků
Alt + K - umožní editování skillů

The Fift Element

H.E.D.Z.

Alt + I - umožní editaci inventáře
Alt + T- teleportuje na vybrané místo
Alt + E - informace o charakteru
Alt + X - deaktivuje cheat mód

HOUSE OF THE DEAD
V hlavním menu podržte klávesu CTRL a napište následující kódy.
SKIDMARX - aktivuje cheaty a schopnost editovat vlastnosti charakterů
CREATURE - aktivuje test příšer

F-16 MULTIROLE FIGHTER
Stiskněte T a vložte následující kódy. Úplně stejné kódy můžete využít u hry Mig 29 Fulcrum.
you got what i need - neomezeně munice
big gulp - refuel plane
youre here forever - neviditelnost
damn that corner - nemůžete havarovat
chiliburger - opraví letadlo
spindive - nemůžete být zasaženi
paperairplane - papírové letadélko

DELTA FORCE
Stiskněte klávesu „`" a teprve poté využívejte níže uvedené kódy.
iwillsurvive - nesmrtelnost
takeittothelimit - doplní munici
hitmewithyourbestshot - z protivníka se stane expert

GUNMETAL
Během hry stiskněte klávesu F8 a bude vám umožněno využití níže uvedených cheatů.
madmechastriesand - doplní munici
madcosmodna - doplní životy
madducttape - doplní štíty
madbucketoweasels - aktivuje turbo mód
madgetoutandwalk - deaktivuje turbo mód

DARK COLONY (NA ŽÁDOST ČTENÁŘŮ)
Následující kódy vložte do textové konzole ve spodní části obrazovky.
slag net - odkryje celou mapu
we need equipment - přidá 10 000 peněz

Chalid Himmat

BÍLÁ MYŠ
PRODEJNA POČÍTAČOVÝCH HER
SONY PLAYSTATION BAZAR
JRC INTERACTIVE
Nové PC i Playstation hry za super ceny (slevy až 15%)
Bazarové hry za ještě lepší ceny (slevy až 50%)
zásilková služba (do dvou dnů)
SMRTELNĚ NÍZKÉ CENY
MARTINSKÁ 3
PLZEŇ 301 32
TEL.: 019/722 00 51

GAMES WORLD

KNIGHTS AND MERCHANTS	PC	899,-
DUNE 2000	PC	1.499,-
NHL 99	PC	1.399,-
	PSX	1.899,-
TEKKEN III	PSX	1.999,-
COLIN Mc RALLY	PSX	1.959,-

Kupte dárek u nás
...za bezvadnou cenu!
PlayStation
PSX konzole • joysticky • volanty
PC CD ROM
KDE NAJDETE GAMES WORLD?
Pasáž SVĚTOZOR - na GALERII
VODIČKOVA 41, PRAHA 1
Tel.: 02-24 15 21 30

úvodem

Přestože ve dnech tvorby tohoto článku panovalo venku za oknem zcela nepřátelské počasí, tak jsme se rozhodli ani pro tentokráte nevynechat Koutek zoufalců, patřící všem beznadějně zakysnuvším čtenářům SCORE. Tento měsíc k nám dorazilo skutečně požehnaně dotazů (je vidět, že počáteční školní euforie už zase opadla a všichni hezky paříte), takže kdyby se snad někdo z vás nedočkal promptní odpovědi, ať se nezlobí a snaží se chápat naše možnosti. Děláme vše, co je v našich silách, abyste mohli bez zbytečných a frustrujících zákysů (patřících ale ke každému kvalitnímu titulu) dokončit všechny hry, ale občas už skutečně není prostor. Bohužel, opět začínáme pozorovat rostoucí vlnu nesrozumitelně specifikovaných dotazů, takže se veškeré zákysy snažte formulovat s rozmyslem a s kladením důrazu na pochopitelnost. Ale nebudeme místo patřící dotazům zbytečně zaplácávat zdlouhavým úvodníkem a pustíme se do jejich řešení.

Nechť jsou dnešní zoufalci otevřeni dotazem Honzy B., týkajícím se hry **Broken Sword 2**. Honza se zasekl u pyramidy, kde vyjel nahoru, sebral náboje, ale neví, co dělat dále.

Seber zelený opasek s municí a sjeď výtahem zpátky dolů. Nyní musíš jít a sebrat pochodeň před pyramidou. Patrně je to chyba ve hře, protože pokud uděláš v této fázi něco jiného, už se nebudeš moci nikdy dostat nahoru k pyramidě. Pyramidu ukaž Titipoco a dál již si snad poradíš sám.

Tomáš K. prosí o radu k famóznímu **Star Trailu**. Nachází se již téměř na konci hry, ale nemůže najít lokaci Blood Peaks. Když ji objeví, tak ho zajmou skřeti, vezmou mu zbraně a bez nich to prostě nejde.

Způsoby, jak se dostat do Blood Peaks, existují dva. Buďto se nepozorovaně proplížíš soutěskou v jihozápadní části pohoří, nebo se necháš zajmout tebou uváděným způsobem. Mohu tě ale ubezpečit, že se nejedná o nic tak strašného, protože v tomto dungeonu nalezneš všechnu potřebnou výbavu (magické artefakty ti zůstanou).

Tremor má menší dotaz na super RPG **Stíny nad Rivou**. Ve své družině má lovce, který velice dobře ovládá střelné zbraně a kopí. Problém je v tom, že neví, jakým způsobem donutit bojovníka požívat kopí na blízko (vždycky ho pouze vrhá).

Abych se ti přiznal, tak jsem rovněž při toulkách Rivou narazil na podobný problém, ale bohužel jsem nenalezl jeho řešení. Ale třeba se některému z čtenářů podařilo tento problém vyřešit a nyní nám díky této zprávě pošle případné řešení.

Luboše J. by zajímalo, zdali jsme otiskli návod na hru **Oddworld: Abbe`s Oddysee**.

Bohužel tě musím zklamat, návod na tuto hru jsme nikdy nevypracovali, a pokud je mi známo, ani se to do blízké budoucnosti neplánuje.

Kuba má opět vážné problémy v české hře **Gooka**. Nedaří se mu vyluštit hlavolam před vchodem do kapitánovy hrobky.

Před vstupem do kapitánovy hrobky musíš vyřešit jakýsi test. Je potřeba rozsvítit první, druhé, čtvrté, šesté, sedmé a jedenácté tlačítko zleva v uvedeném pořadí a vstup bude volný.

Gooka podruhé, tentokráte trápí Bedřicha J. Ztratil se v chrámu na ostrově Parentis a nedaří se mu najít cestu ven. Rovněž by uvítal oznámení, kde by mohl nalézt návod na tuto hru.

Návod na Gooku se poflakuje kdesi na stránkách SCORE 39. Jinak dále do chrámu nesmíš v počáteční fázi vstupovat, protože bys pak nenalezl cestu ven, což se ti právě patrně stalo.

Daf vyhlásil sháňku po návodu na **Broken Sword 2**.

Bohužel jsme jistým nedopatřením návod na tuto hru nevypracovali, ale třeba se to v brzké budoucnosti změní.

Julo z Košic hraje **Discworld 2** a neví, jakým způsobem získat od starého mudrce scénář k filmu.

K tomu, aby ti předal scénář, musíš odpovědět na jeho otázku: „Proč?" Odpověď dostaneš od Skazza, použiješ-li na HEX časovou pyramidu (zní: „Proto.").

Rovněž i Michal a Diki z Košic mají podobný problém v **Discworldu 2** jako Julo. Nedaří se jim sehnat odpověď na starcovu otázku.

Řešení viz. předchozí bod, popřípadě vyčerpávající návod naleznete ve SCORE 37.

Jak a kde sehnat nádobu, ve které by bylo možno upéci dort ve hře **7dní a 7nocí**, neví Štěpán T. z Kutné Hory.

Zajdi k bazénu u hotelu a pořádně prozkoumej křoví u zdi. Budeš-li skutečně pečlivě prohledávat, nalezneš v roští tebou hledaný hrnec. Užij si ho.

Čtenář, jehož jméno si k nám, bohužel, cestu nenašlo, by potřeboval poradit ve hře **Broken Sword 1**. Dostal se do Irska, kde si poradil s dotěrným kozlem. Za ním však narazil na dveře, vedoucí patrně kamsi do sklepa, a neví si s nimi rady.

Po překonaní kozla slez dolů, poval sošku stojící před náhrobním kamenem a opět ji postav. Do otisku v písku nasyp sádru ze sáčku na stole. Vrať se do sklepení hospody, pusť vodu a pořádně namoč ručník. Pak se vrať k vykopávkám a na sádru vymačkej vodu z ručníku. Vyjmi odlitek a vlož ho do mechanismu na zdi. Získáš přístup do templářské kaple.

Lost Warrior se zamiloval do hry **Maniac Mansion 2**. Kdyby neměl problém, tak by nám nepsal, čili rovnou k věci. Pro splnění jistého úkolu by potřeboval Laverne, ale ta si klidně visí někde na stromě. Jak ji dostat dolů?

Je to velice prosté, poslouchej. Vrať Hoagiemu červenou barvu a v minulosti jí nabarvi strom vpravo od domu. Jdi za Washingtonem a promluv si s ním na téma třešně. Washington to vezme do vlastních rukou a strom pokácí. Laverne přijde o své bidlo a bude ti k dispozici.

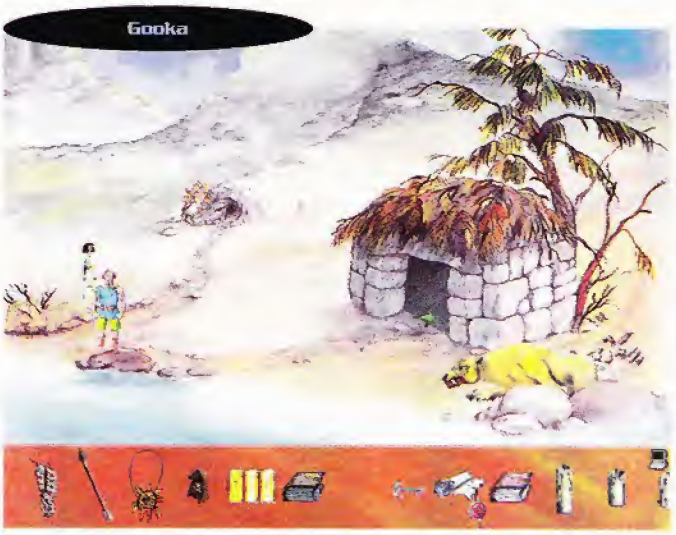
Kwisatz Haderach nás zahrnul několika dotazy seřazenými do bodů na perfektní hru **Star Trail**.

1. Zajímalo by ho, o kolik zkušeností a peněz ho připraví konverze charakterů ze Star Trailu do Rivy a jestli se to vůbec vyplatí.

Počítej s tím, že převodem charakterů přijdeš asi o jednu až dvě úrovně a nějaký ten zlaťák. Přesto se to rozhodně vyplatí, protože tvé charaktery budou mnohem silnější (a zůstanou jim některé magické předměty) než ty generované v Rivě.

2. Podle našeho návodu se snaží najít věčný měch na vodu, ale nedaří se mu to, v bazénku prostě není.

Gooka



Problém je v tom, že zde se náš návod rozchází s realitou (za což se omlouváme). Tento vak se dá sebrat pouze ještě před tím, než vypustíš vodu. Jakmile tak učiníš, už ho nikdy nenajdeš.

3. Jeho kamarád prý potkal druida, který ho naučil kouzlo teleport.

Bohužel, o tomto druidovi jsme neslyšeli. Respektive víme o jednom, kterého se nám podařilo lokalizovat, ale kouzlo teleportu nás nenaučil. Toto kouzlo je totiž možné se normálně naučit a nalezneš ho pod jménem Transversalis (mé charaktery ho uměli už v díle Blade of Destiny).

4. Nemůže najít Star Trail, o které hovořil kněz na začátku hry, ale dostal se do Phex`s dungeonu.

A právě v tomto dungeonu by se měla ona legendární vrhací sekera nalézat, ale náš názor je, že se jedná o falzum. Nachází se v truhle, v místnosti plné kouzelníků (asi šest), kterou není možné minout, pokud jsi tento dugeon dokončil.

Další čtenář, jehož jméno se bohužel kdesi ztratilo, má problém ve hře **Agent Mlíčňák**. Nedaří se mu projít třetím testem.

Bohužel, řešení tvého problému by nám tu zabralo příliš mnoho místa, a tak mi nezbývá, než tě odkázat na návod umístěný ve SCORE 19.

V **Tomb Raiderovi 2** zakysla Lenka Š. Nachází se v šesté úrovni, zvané Diving Area, kde se dostala až k bazénku s labyrintem a tady skončila - než se stačí vynořit z bludiště, tak se vždycky utopí. Co s tím?

V bludišti musíš postupně nahodit dvě páky. Poté se vrátit do čtvercové místnosti s plamenometčíkem a otevřít druhé dveře. Skutečně ti k tomu nemohu nic bližšího říct, labyrint prostě musíš projít na vlastní pěst, přestože je to občas deprimující.

Martin Z. nás zavalil několika dotazy k báječnému **Dugeon Masterovi 2**. Podařilo se mu dostat až na konec prvního patra pevnosti Skullkeep, kde narazil na záhadný mechanismus, nepřišel na to, co s ním.

Jedná se o pevnostní strojovnu. Je nutné udržovat píst neustále v provozu (Chaosovi pomocníci ho mají v oblibě vypínat) používáním tlačítka na zdi.

Po sebrání klíče se propadl o patro níž.

Však to je taky v pořádku, ze strojovny se musíš dostat o dvě patra níže, odkud po získání několika zajímavých věciček povede teleport zpátky nahoru.

Kde se dá sehnat sekera s útokem berserk?

Nejedná se ani tak o sekeru, jako spíš o schopnosti tvých válečníků s ní zacházet. Na sto procent je možné tyto útoky vést s pomocí sekery, kterou koupíš v obchodě za obry. Poté s ní musíš nějakou dobu trénovat a na třetí úrovni tento útok získáš.

Neznámý pařan hraje **Diablo**, ale bohužel nemůže najít Golden Elixír, který na něm požaduje potvora v předposlední úrovni.

Golden Elixír by se měl nacházet v patnácté úrovni, ale o její přesné lokaci se můžeme vzhledem k systému generování pater pouze dohadovat. Musíš se prostě snažit, někde tam je!!!

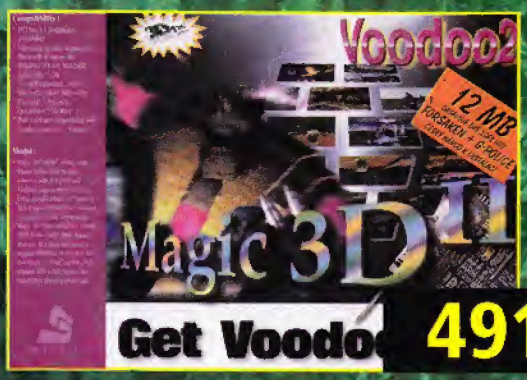
Michael B. si vychutnává kvality **Ultimy 8: Pagan** podle našeho návodu. Je v pořadí u druhého nekromancera a ten mu prozradil kouzlo rock flesh, ale přestože používá ty správné suroviny, tak se mu kouzlo nedaří.

Tvůj problém bude patrně právě v tom, že ty správné suroviny nepoužíváš. K tvorbě „kameňáka" je potřeba dřevo a hlína. Ovšem to dřevo musí být pile of wood, ne stick nebo board. Zkus to s touto surovinou a mělo by to fungovat.

MAGIC 3D II Voodoo 2

Nejvýkonnější a nejspolehlivější řešení pro 3D akceleraci s čipem 3Dfx Voodoo 2

- max. rozlišení 800x600 bodů (1024 x 768 v SLI módu)
- 90 milionů pixelů za sekundu
- přes 3 miliony trojúhelníků za sekundu
- možnost propojení dvou karet v SLI módu
- podporuje Glide, Direct 3D a OpenGL
- obsahuje plné verze her FORSAKEN a INCOMING



12MB

5990,- s DPH

4910,- bez DPH

MAGIC 3D Voodoo Graphics

Osvědčená 3D karta s čipem 3DFX Voodoo Graphics za super cenu.

- max. rozlišení 640x480 bodů
- 45 milionů pixelů za sekundu
- přes 1 milion trojúhelníků za sekundu
- podporuje Glide, Direct 3D a OpenGL

4MB

2490,- s DPH

2040,- bez DPH

SLEVOVÝ KUPÓN

Po předložení tohoto kupónu získáte slevu 10 %

MAGIC 3D	**1836,-** bez DPH	2240,- s DPH
MAGIC 3D II	**4418,-** bez DPH	5390,- s DPH

PRAHA 1: Vladislavova 24, tel. 02 - 24 94 85 11 • **PRAHA 2:** Nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02 - 24 94 25 05 • **BRNO:** Husova 8a, tel. 05 - 43 23 55 61 • **BRNO:** Běhounská 7, tel: 05 - 42 22 12 60 • **HRADEC KRÁLOVÉ:** OD Don, Gočárova 1571, tel. 0603 - 47 82 45 • **OSTRAVA:** OD Galerie, Zámecká 20, tel. 069 - 611 19 12 • **PARDUBICE:** Smilova 704, tel. 040 - 51 80 24 • **ZLÍN:** OD PRIOR, Masarykovo nám. 6, tel. 067 - 721 14 69 l.218 • **ÚSTÍ NAD LABEM:** OD LABE, Revoluční 9, tel. 047 - 52 54 276 • **OSTROV:** Staré nám. 18, tel. 0164 - 61 26 94 • **TEPLICE:** OD PRIOR, Nám. Svobody 2937 • **FRÝDEK-MÍSTEK:** Těšínská 1083, tel. 0658 - 626 194 • **KARLOVY VARY:** Nám. Dr. Milady Horákové 16, tel. 0603 - 213 089 • **PLZEŇ:** Martinská 3, tel. 019 - 722 00 51 **ZÁSILKOVÁ SLUŽBA:** JRC Direct, P.O.Box 28, 160 17 Praha 6, te. 02 - 57 18 95 21, e-mail: direct@jrc.cz, http: www.jrc.cz

Larry 7

Alone in the Dark 2 začíná nervovat Tomáše R. z Prahy. Je ve druhé kapitole hry a neví, jak se zbavit bludného kovboje, co mu blokuje cestu v postupu.

Na konci chodby (kde tento scénář začíná) před dírou nalezneš šperk, jehož použitím získáš prsten a diamant. Sirkami zapal čtyři svícny v chodbě a projdi dveřmi. Seber noviny, energii a Night Valet, odkládač na šaty před spaním. Kukačce dej plátek suchého masa, získáš druhý penízek a zároveň by měl zmizet onen kovboj.

Kraken se stále dokola snaží porazit kata na začátku posledního scénáře hry **Time Gate: Knight`s Chase**.

Hned na začátku této kapitoly musíš rychle sebrat bronzový palcát ze země a použít roh. Po mutaci by již dotěrný kat neměl být velkým problémem.

Jirka by potřeboval vědět, co dělat ve hře **Prince of Persia 2**, když se dostane ke svatému ohni v ptačím chrámu.

V momentě, kdy skočíš ke svatému ohni, se ti vpravo bez jediného zvuku otevřou dveře, kterými se budeš moci protáhnout do poslední úrovně. Tuším, že jsme zde tento problém již před časem řešili.

Jan P. ze Slovenska hraje **Dungeon Mastera 2**, ve kterém se ocitl na samotném konci hry a snaží se porazit zákeřného Dragotha. Problém má v tom, že se mu ho nedaří zabít.

Tento finální souboj je docela nepříjemnou záležitostí, protože je člověk neustále shazován z mraků dolů. Dragoth se dá zabít téměř jakýmkoliv způsobem, ale je důležité dbát na sílu kouzel a zbraní. Doporučuje se trojzubec, vypouštějící sérii fireballů, silné Full bomby a ta nejmocnější kouzla. Musíš to prostě zvládnout. Hlavní je uhýbání a štít.

Tajemství Oslího ostrova donutilo nám se zoufalou prosbou napsat Jakuba z Bratřejova. Dostal se k oslu Barumovi, s kterým si promluvil. Poté by měl nafouknout člun, ale neví jakým způsobem.

Při rozhovoru s Barumem vol odpovědi v následujícím pořadí: 2,1,2,2,2,3,1,2,4,1,2,3. Osel ti opraví rozbitý měch a naprogramuje automat na výrobu člunů. Nalij kaučuk z lahve do automatu a získáš člun, se kterým se vydej na pobřeží. Použij měch na člun, pádlo na člun, člun na vodu, do člunu vlez a tvůj problém je vyřešen.

Tomáš J. z Turnova má problém ve hře **Broken Sword 1**. Nedaří se mu v lokaci Irsko překonat kozla na hradě.

Tento problém jsme zde již několikrát řešili, takže dneska učiníme ještě výjimku, ale příště už se opakovat nebudeme! Kozla, hlídkujícího před vchodem do podzemí, se zbavíš pouze rychlou akcí. Jdi zprava k otvoru v zemi. Kozel tě srazí. V momentě, kdy se ocitneš na zemi, klikni na zrezivělý pluh na druhé straně obrazovky. Budeš-li dostatečně rychlý, skončí nebezpečné zvíře připoutáno k pluhu.

Vilém P. z Kolína má dotazy hnedle k několika titulům. Začněme tedy třeba **Laurou Bow 2**. V této hře se dostal do předposledního aktu, ve kterém se snaží uprchnout vrahovi. Nachází se v kotelně, kde odhrne uhlí, objeví omráčeného mladíka, a poté neví, co dělat, vrah ho vždycky dostane.

V kotelně nalezneš omráčeného mládence. Navlíkni mu boty ze zbrojírny a prober ho použitím prášku (smelling salts) z Olympiiny kanceláře. Za symbolem slunce ve stěně je schovaný tajný tunel. Symbol odval a vstup dovnitř. Problém vyřešen.

Dále ho trápí **Leisure Suit Larry 2**. Dostal se na loď, od kadeřníka získal paruku, ale neví, kde sehnat krém na opalování.

Kromě paruky si u kadeřníka řekni ještě o krém na opalování a nůž (také lotion, také knife). Problém se stal minulostí.

Následuje dotaz na hru **Leisure Suit Larry 5**. Zde se jako Patti dostal do budovy K-Rap, kde ovšem v kanceláři narazil na zakódované dveře. Co s nimi?

Jako Patti vstup do budovy rádia a na DataManu si přečti kód, pomocí kterého se ti podaří dveře do kanceláře pana Crappera otevřít.

A nakonec si neví rady s jednou ze soutěžních disciplín ve hře **Leisure Suit Larry 7**.

Tvůj problém by nám tu zabral příliš mnoho místa, zkus se podívat do SCORE 38. Měl bys tam nalézt kompletní návod.

Radek D. hraje **Woodruffa** z našeho CD a hnedle na začátku narazil na jistý problém. Nachází se ve fázi, kdy by se měl dostat k plastikovému nosu, ukrytému v druhém patře budovy, před kterou stojí dva chlapíci.

Jdi doprava do tmy, o které se ve svém dopise zmiňuješ, nastav zrcátko do prostřední polohy a růžici tak, aby červená střelka ukazovala doprava. Úplně schováno ve tmě vpravo od růžice je tlačítko, které po stisknutí vypustí paprsek. Nastavil-li jsi zařízení správně, objeví se na levé stěně nos, do kterého strč umělý prst (od spícího majitele venku před obchodem), čímž automaticky projdeš do tajné místnosti vpravo.

Ve hře **Eye of the Beholder 2** zakysl O. Š. z Benešova. Dostal se do zámku, otevřel zadní dveře, šel chodbou a narazil na zamčené dveře, ke kterým nemůže najít klíč.

Patrně hledáš klíč od jedněch z horních dveří zámku. Klíče potřebné k otevření této části hry se nachází dole v katakombách, kam se dostaneš, půjdeš-li hned po vstupu do zámku pořád rovně (projdeš dveřmi) a na konci chodby odbočíš doprava, kde se vydáš po schodech dolů.

Milana by zajímalo, zdali je PC verze skvělé hry **Final Fantasy 7** v záležitostech subquestů, tajných míst a podobně totožná s playstation verzí.

Ano, tyto dvě verze her jsou samozřejmě až na odlišné ovládání zcela totožné. Všechny situace typu spící muž v Kalm, zlodějka Yuffie, tajemství piána v Tifiné domě zažiješ za stejných okolností i v PC verzi.

Pavel alias Raptůrek potřeboval poradit, jak vyřešit poslední úroveň hry **Goblins 1**.

Prakem vystřel na kouzelníka (unese Sleepyho). Zakouzli na oválný kámen - první zleva před ptákovou zadnější nohou.

Kaštany z ohně

■ Vojta si již delší dobu neví rady s hrou **Beasts & Bumpkins**. Dostal se do dvanácté úrovně, kde má za úkol zničit nepřátelskou rozhlednu a tu svoji nechat stát. Problém je v tom, že se s bombermanem nedostane z kruhu ohraničeného smrčky, rytíři se k němu neprosekají, obyvatelé se odmítají množit. Zkoušel již všechny možné věci, ale nic nevedlo ke kýženému vítězství.

Na tuto hru si nikdo z nás již nevzpomíná, a tak se s prosbou obracíme na vás, čtenáře.

■ Mr. Vladivostok hraje podle našeho návodu **Gooku**. Dostal se do situace, kdy by mu měla Lidra dát rukavice, ale ať dělá, co dělá, nemůže je z ní dostat.

Zdá se, že Mr. Vladivostok má problém, pomůžete mu ho vyřešit?

Gabriel Knight 2

S Grannym vylez po schodech a zakouzli na kouzelníka. Sestřel prakem lano u kouzelníkova kotliku, seber ho a zahákni za ostrý výběžek na vrchním ptačím křídle. Dále zkus zase pokračovat sám nebo nahlédni do SCORE 23, kde nalezneš kompletní návod.

Dle naší rady postupoval ve hře **Gooka** František Š. Prošel bludištěm (dveře 3, 6, 5, 2 a 4) a teď neví, co má dělat s podivnou věcí, kterou nalezl, a co dělat dále.

Po nalezení podivnosti pokračuj do třetích, prvních, pátých, čtvrtých a prvních dveří. Sledem událostí se objevíš zpět v Avaralu. A tu „záhadnou" věc využiješ až později, takže si s ní zatím zbytečně nelam hlavu.

Discworld 1 rozptyluje Marka z Pezinky. Dostal se k Fishmongerovi a jeho kouzelnému klozetu, ale neví, co v této části hry přesně dělat.

Tvým štěstím je, že nás tu máš, takže poslouchej. U rybáře chyť pomocí provázku jeho chobotnici a jdi do místnosti s kadibudkou za jeho krámkem. Otevři dveře kadibudky, strč chobotnici do záchodu a zalij ji nápojem lásky. Podstrč rybáři do kaviáru jednu suchou švestku, vrať se ke kadibudce a nemohoucímu rybáři vezmi opasek se zlatou sponou. To je k této lokaci vše.

Bad Goda by zajímalo, ve kterých číslech SCORE by nalezl návody na hry **7dní a 7nocí**, **Tajemství Oslího ostrova** a **Dračí historii**.

Návod na 7dní a 7nocí nalezneš ve SCORE 13, na Tajemství Oslího ostrova ve 41 a na Dračí historii v čísle 24. Užij si je.

Katka Š. zakysla v adventuře **Gabriel Knight 2**. Nachází se v šestém (tedy posledním) aktu hry a již se jí podařilo získat tři části Wagnerovy opery. Tuší, že čtvrtá část se nachází kdesi na zámku Altotting, kam se dostala, ale svitek nemůže najít.

V kapli musíš vložit stříbrné srdce do obětní schránky na plůtku vpravo od klečícího mnicha. Pomodlíš se a dostaneš znamení. Následuj toto znamení pryč od oltáře k pootevřeným dveřím vpravo, vedoucím ven z kaple. Vzniklý průvan uhasí všechny svíce a kaple na chvíli upadne do pološera. Rychle přisuň židli stojící vlevo od dveří pod poličky s urnami, stoupni si na ni a podívej se na urny zblízka. Z levé dolní vytáhni listinu s nákresem rozmístění lustrů v opeře. Kompletní operu odnes Georgovi a sděl mu svůj plán.

RADY, TRIKY A NÁPOVĚDY

Expert na hru **Albion**, Dano B. se rozhodla vyřešit zákys pařana Aliena, umístěný do Kastanů z ohně SCORE 57. Dotaz se týkal osmé úrovně dungeonu **Kenget Kamulos**, kde si Alien nevěděl rady s ohnivou místností.

Rada zní: ta úzká místnost je slepá chodba, z níž se dostaneš do dalšího patra dungeonu. Musíš vyprovokovat plamen, aby na tebe začal útočit, a pak před ním rychle utéct až ke dveřím. Plamen se v jednom místě chodby propadne a cesta do dalšího patra bude volná.

Martin, jehož dotaz týkající se sehnání ohnivého klíče ve hře **Hexen**, by měl nyní zpozornět. Red Sinff nám poslal řešení tvého problému, takže poslouchej.

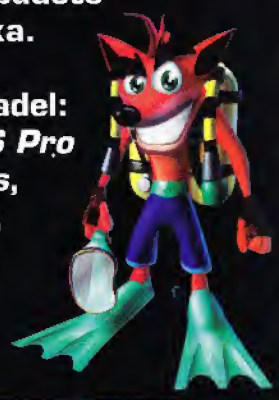
Kýžený Fire Key je schován v úrovni Guardian of Ice. Najdeš ho tak, že pod vstupními schůdky do této úrovně zabočíš doprava (jak ukazuje symbol dýky na zemi). Zde ale musíš použít artefakt Flame Mask získaný v úrovni Guardian of Fire na stěně, kde je zobrazen jeho obrys. Po chvíli sjede sloup a klíč bude tvůj.

Chalid Himmat

Oficiální ČESKÝ
PlayStation™ Magazín 9

Deváté číslo PSM vychází týden před Vánocemi. Zde jsou některé dárečky pro naše čtenáře:

- **16 stránek navíc za stejnou cenu!**
- **Nejvíce playstationových recenzí ve vašem životě! Mimo jiné exkluzivně nádherný *Tomb Raider 3* a úchvatný *Crash Bandicoot 3*. A dále *NHL 99*, *Oddworld: Abe's Exoddus*, *Colony Wars Vengeance*, *Moto Racer 2*, *Spyro the Dragon*, *Cool Boarders 3*, *FIFA 99*, *Apocalypse*, *Actua Soccer 3*, *Music*, *Test Drive 5*, *TOCA 2*, *ODT*, *LiberoGrande*, *Psybadek*... Tolik potenciálních superpecek pod střechou jednoho čísla časopisu ještě nikdy nebylo. Nenechejte si to ujít!!**
- **Téma čísla bylo jasné od úplného začátku. Zimní hry je název desetistránkového přehledu všech důležitých her, které připadají v úvahu, až budete smolit své dopisy pro Ježíška.**
- **Naše CD je opět plné lákadel: hratelné demoverze her *ISS Pro 98*, *Medievil*, *Abe's Exoddus*, *Fluid*, *Unholy War*, *B-Movie*, *Mr. Domino*, *Blast Radius*, *Haunted Maze* a videoklip s *Crashem Bandicootem 3*.**



dopisy

Napište nám! Naše adresa: SCORE, Krupkovo nám. 3, 150 00 Praha 6

úvodem

V další dopisové rubrice SCORE už nepřevládají dopisy týkající se návratu „staronové" redakce časopisu a oslavné ódy na tyto změny. Na dnešním menu je konstruktivní kritika, rady, nápady a připomínky a trochu těch „ódiček", které se ale snažíme, co nejvíce omezovat. Připomínáme vám rovněž, abyste nám dopisy posílali buď poštou na adresu redakce (SCORE, Krupkovo nám. 3, Praha 6), anebo e-mailem na adresu *dopisy@score.cz*. Pište a nebojte se ničeho - kritiku vítáme, úlety v rámci možností tolerujeme a chvála nás potěší. Když je zasloužená. Ale prosíme o jedno - piště své dopisy spíše stručně. Lépe se to pak čte a máte větší šanci na otištění!

Minule jsme pro vás měli malinké sedmero věcí, kterých byste se měli vyvarovat. Dnes jenom jednu drobnůstku - nepište nám a neptejte se nás, ve kterém SCORE vyšla recenze/návod na tu kterou hru. Tyto informace najdete pomocí programu SCORE List, který se nachází jak na internetových stránkách SCORE (www.score.cz), tak i na SCORE CD. Fakticky. A můžete dokonce vyhledávat nejen podle názvu hry, ale i podle distributorů, hodnocení, vydání SCORE a dalších mazaných kritérií.

ZDRAVÍM ANDREWA A ICEHO,
Já vím, že vy víte, že já vím, že jste nový (už ne bývalý) redaktoři SCORE. Dovolte mi, abych se představil. Jsem Zambulský bratranec mého bratrance Mikea The SkoroAnimatora a taktéž Vám píšu z roku 20XY (lidstvo přešlo k algebraickým výrazům). Můj intelektuálně labilní bratranec, kterého společnost odsoudila k třem měsícům logického uvažování, totiž napáchal svým dopisem mnoho škod a já jsem byl pověřen je napravit. Hlavně bych chtěl pomocí Vašeho časopisu vzkázat PUEBLU NIHILIOVI, ať nepřiřazuje do svého intergalaktického komunikátoru element P, ale element A. Jinak by už SCORE asi nikdy nevyšlo. EHM. Dále bych chtěl omluvit bratrance, který to pěkně zkazil, když Vám napsal, že byste měli přejít z toho vašeho DVDéčka na nový PHCPCD. On je to totiž AIHCPDD (Andrew's and Ice High Capacity Plasma Digital Disc). Tak, bratrance bychom měli z krčku. Děkuji za pochopení. Abyste to měli snazší s pochopením mého dopisu, tak bych Vám chtěl trochu objasnit náš svět. Jsme jaksi na vyšší intelektuální úrovni, a tak těm, kteří svým myšlením napáchají nějaké škody (viz. můj bratranec), dáváme za úkol vyřešit holografickou, mírně logicky pozvednutou hádanku. Jinak, co se technologie týče, vše je propojeno mezi sebou paměťovými čipy, které řídí jeden vysoce výkonný procesor. Lidé (EHM) nežijí tak, jak lidé na Vaší planetě (snídaně, svačina, oběd, svačina, večeře, whisky), ale veškerá naše populace je napojena do virtuálně contiutivní reality, v které žijeme podobně jako vy. Tak doufám, že jsem dobře nastavil kódovací systém Vaší příliš pomalé sítě, která je Vámi nazývaná internet (u nás peopleLine). S pozdravem, Mula kula hwana voodoo eba buubu bim bam bum fuj fuj čau Ehm Mhe Hmmm.

Shutdown

Opravdu máme na tohle něco odpovídat? Jenom doufáme, že jsme tuhle kritickou ztrátu soudnosti a pokračující dezintegraci osobnosti nezpůsobili my svými články. Nezbylo by nám, než zešílet a odebrat se do jiné „virtuálně contiutivní reality", ať už je to cokoli.

SKAPTE DO RÁNA!
Hned úvodom svojho dopisu by som Vám chcel napísať, jak nenávidím Vašu konkurenciu (akúkolvek). Sú to všetci odporné tlsté smradlavé prasatá, ktoré sa každý den v redakcii bicujú holí pod pentagramom (co by nebolo až také zlé) a naviac prevádzajú bizarné sado-masochistické praktiky. Ale zas si nemyslite, že Vy ste o nieco lepší! Tak isto ste tlsté smradlavé prasce a naviac ešte deviantní vulgárno-morbídne založení análovia. Tak, dost bolo konštruktívnej kritiky, vrhnime sa na nieco zábavnejšie.

Už od piatich rokov som mával problémy s erekciou, skúšal som všetko, aj elektrické šoky... nic nezabralo. Až ked som si kúpil svoj 1. výtisk SCORE, tak ma postavila recenzia istého Andrewa (*The Hive*), ktorú si odvtedy čítam před každým stykom (Nie takým, aký mysíte, ale sexuálnym!). Babka sa má dobre - ešte nezhnila, zato pes už si svoje odhnil, a tak máme konečne, co jest. Moja izba je jedným slovom „cacaná". Na strope mám panenskou krvou nakreslený pentagram a na stenách pověšaných kopu SM nástrojov (ja viem, opicím sa po Vašej redakcii... ale což). Hry hrajem od vtedy, co mi pri jednej spoločenskej hre zdochol pes (chudák...) a zajtra plánujem zhebnút, takže toto je asi moja posledná interakcia s počítačom.

Skapte do rána!

Dr. Úher alias Don Fucker alias Peugi z Blavy

No řekněte - není roztomilý? Panoptikum mrzké slabomyslnosti v celé své obnažené kráse. Stačí jedna malinká poznámečka ve SCORE, jak nepsat dopisy a slabší jedinci už se slinou v koutku smolí svoje patetické výlevy jenom proto, aby se dostali na stránky SCORE. A daří se jim to. Ale nebojte se, nebude to pravidlem.

AHOJ REDAKCE SCORE,
napřed bych chtěl ve SCORE uvítat Andrewa a Ice. Ale nebudu Vás jen chválit, protože první věc, která mě praštila do očí je zmenšení Techboxu. Je mi jasné, že máte asi jiný názor, ale většina čtenářů si „velký" Techbox pochvalovala. Myslím, že v tomto bodě se mnou bude souhlasit mnoho předplatitelů: za Karla mi SCORE vždy přišlo poslední pátek v měsíci, ale v září, když jsme čekal na říjnové číslo, tak jsme se nedočkal. Netušil jsem, co se děje, protože v úvodníku zářijového čísla Levelu jsem se dozvěděl, že ex-šéfredaktor i s celou redakcí „utekl". Říjnové SCORE jsem viděl poprvé v sobotu v jedné z místních trafik. Všiml jsem si na obálce, kdo asi je nový šéfredaktor, ale ani to, že do SCORE se vrátili jeho zakladatelé, nedokázalo o moc zmírnit mou naštvanost z toho, že mně přijde až v pondělí. Jenže z toho taky nic nebylo. To znamená, že každý předplatitel musí na herní tiskovinu čekat o tři dny déle. Dnes Vás už nebudu kárat. A nakonec: pamatujete si na soutěž o českou Laru? V upoutávkách SCORE bylo napsáno, že výherkyně bude moderovat TV pořad. Je to opravdu tak, nebo z tohoto nápadu sešlo?

S pozdravem

Petr Bukovský

Radikální zmenšení Techboxu se nesetkalo s jásajícími davy a s nekontrolovatelnými ovacemi bouřlivé radosti, spíše naopak, a tak jsme jej, jak vidno již v tomto SCORE, opět trochu roztáhli. Redakce časopisu, ať už je jakákoli, bohužel nemůže ovlivnit ani termíny vycházení, ani způsob, jak a kdy dostávají předplatitelé svoje číslo do schránek. Je nám líto. Z nápadu na pořad nesešlo a příprava takového pořadu je v běhu. Za dobře míněný, nicméně trochu zmatený dopis ze srdce děkujeme.

ČAU SCORE!!!
Nebudu vůbec zdržovat, a tak se rovnou pustím do otázek, proseb, výhružek a tak podobně.
1. Invex se vám prostě vydařil, a to z několika důvodů:
a) jste prostě dobří
b) máte skvělé redaktory
c) hezké redaktorky (Pamela má konkurenci)
d) spoustu her na rozdávání
e) úchylné soutěže

2. Doufám, že již v příštím SCORE budete mít recenze na tyto hry: (nejsem diktátor) *Populous 3*, (esli dostane aspoň 9/10, tak se poseru), *Sin*, *SimCity 3000* a aspoň preview na *Dungeon Keepera 2*. (esli nedostane aspoň 10/10, tak ste impotenti).

3. Doufám, že se poučíte z Kájových chyb a uděláte super aprílové číslo. Bodnul by nějaký aprílový plakát.

A to by stačilo. Spoléhá na Vás

Dan „Keeper" z Hradišťa

1. Úchylnost je naše druhá přirozenost. Kromě toho, moderátorky nejsou redaktorky, ale na tom zase až tolik nesejde, když jsou hezké, dá se s nimi docela dobře úchylit.
2. To jako v tomhle SCORE, nebo v příštím? Jestli v tomhle, tak se bohužel budeš muset asi posrat - nebo už se stalo? Recenze na *Populous 3* je přeci jen v přední části časopisu...
3. Aprílové číslo bude určitě to nejaprílovatější ze všech aprílových čísel, o tom není sporu. Už se na něj moc těšíme.

REDAKCE ČASOPISU SCORE,
píšu Vám tento krátký dopis jenom proto, že jsem velmi nespokojen s Vaším posledním číslem (se dvěma CD č.58). Obě dvě cédéčka byla na čtecí ploše něčím zale-

pená!! Když jsem chtěl nějaké demo spustit, tak se mi po dlouhém načítání počítač zasekl. Po restartu Windows už nenaskočil vůbec. Ani po dvouhodinovém snažení nepomohlo nic než nová instalace Windows. Takže jsem časopis reklamoval, ale už čekám víc než 14 dní na nový a nic. Tak jsem Vám jen chtěl za všechno poděkovat.

Král megabajtů z Dubňan

Při lisování CD se čas od času stane, že se datová stopa potřísní od lepidla nebo jiné, neidentifikovatelné hmoty. Stává se to ovšem v minimálním procentu případů a většinou je tato chyba odstraněna při technické kontrole. Někdy ale, mrška, proklouzne do oběhu, a potom se samozřejmě nedá nic dělat. Vadné CD je nejlépe poslat na adresu redakce SCORE, obratem vám zašleme nové, stoprocentně nepotřísněné. Snad jen krví, ale ta se dá omýt.

MILÉ SCORE,
celý měsíc Vás čtu a píšu Vám poprvé. Nebudu Vám příště už psát, že jste nejlepší (i když je to pravda). Takže stručně: Mám Vás rád a klidně můžete vydávat víc plakátů, nebo ho rovnou vydejte příští měsíc (dělejte ten časopis trošku tlustší).

Meteor

Děkujeme za podporu, škoda, že v tomhle dopise není na co odpovědět. Víc plakátů se do SCORE asi nevejde a tlustší časopis v době ekonomické recese, ne-li krize? Kdo by to, proboha, zaplatil? Zkus si některé stránky proložit třeba plátky sýra nebo poličanu a vrať SCORE do schránky. Pak schránku vyber a vida - tlusté SCORE je na světě!

DEAR SCORE,
Úvodom môjho listu by som Vás chcel poprosiť, abyste môj list vytlačili, aj keď je slovenský a možno aj blbý. Som chlapec vo veku 13 rokov, na ktorom sa už prejavujú pubertálne zmeny. Narodil som sa v Humenom (SR) a zomriem... K počítačům som sa dostal prvý krát až jako osem ročný. Som vysoký 167 cm a vážim, čuduj sa svetu, 42 kg. Veľmi rád sa učím anglický, slovenský a český jazyk. K mojím hobby patrí najmä počítač, futbal a baby (nie dieťa). Moja adresa je Vincent VLČKO, nám. Slobody 32, 06 061 Humenné, tel: 0933/62052. Ak Vám to pripadá ak zoznamovací inzerát, tak si z toho nič nerobte. Aj mne to tak pripadá, ale čo už. Týmto listom by som Vám chcel vyjadriť úprimnú sústrasť nad listami typu: bla po1., po 2. po 3. bla bla. Určite Vám to už ide na nervy, aj keď občas je dobré sa niečo opýtať. A preto môj prvý návrh, hoci na úkor listov, je kútik, v ktorom by boly otázky a odpovede. Prosím Vás, aby ste sa nesnažili napodobniť konkurenční listy typu jedna veta, jedna odpoveď, sú značne nudné. Takže držte sa! Môj bratranec mi tu vkuse čosi trepe. Ja s ním súhlasím a sice, že by mohla vzniknúť rubrika „bláznivé príbehy". A teraz k veci: môj milovaný otec mi zakázal surovo hrať hry na počítači kvôli tomu, že tam sú víry. Darmo argumentujem tým, že firmy ako je Blizzard, EA Sports, Cryo, Electronic Arts a iné svetové firmy si to nemôžu dovoliť. A ak sa náhodou čosi také stane, ihneď zdarma vydajú antivírus. Že mám pravdu? Ale moj otec vždy tvrdí opak. Tiež vraví čosi také, že hraním hier sa spomaľuje počítač a mrzne Windows. Pomôžte mi, lebo inak bude na svete o jedného hráča menej. Ak to pôjde tak ďalej, čo nevidieť nebude na svete ani jeden „pařan". Nesklamte ma!!

Tak je tu koniec. Teším sa na neskoré stretnutie.

Vincent Vilčko

Takový dopis jsme prostě museli vytlačit, i kdyby byl slovenský nebo blbý. Možná je to seznamovací inzerát, možná óda na bláznivé příběhy, možná generační dilema vztahu otec-syn. To poslední můžeme vyřešit snadno - pokud jsou na počítači víry, nedá se dělat nic jiného, než počítač odvirovat. Pokud se jedna o víry či výry, bude to chtít obratného psychiatra. Pokud se jedná skutečně o viry, tak v originálních hrách určitě žádné nejsou, na to můžete vzít jed. To poslední, zahlcování počítače, platí oboustranně - „prasácká" instalace a nešetrná odinstalace může v případě, že se systém dlouho neudržuje a nečistí, opravdu Windows zpomalit. Mnozí by ale tvrdili, že některé hry jsou pomalejší právě díky Windows. Ale to už je takové odvěké škádlení. Doufáme, že jsme nezklamali.

NAZDAR SCORE,
Kak CV. Já docela špatně, ale to je tento citově hluboký a mnou neuvěřitelně procítěný okamžik bez jakékoliv cenzury, s jistými empatickými výpady a občasným astrálním výstupem na přednášku Sigmunda Freuda o konfliktech mezi mými touhami, potřebami a okolím. Abych tak řekl, tak pokaždé, když čtu SCORE, se dostaví totální libido. Dokážete si představit, co se asi tak stane, když si čtu SCORE ve škole. O minulé hodině mne vytasil jistý nejmenovaný učitel a vychrlil na mě nesmyslné názvy jako např.: škola, potůček nebo fyzika. Potom mne taky napadlo, jaký inteligenční kvocient musí mít, když mě učí fyziku. Potom se mi zjevilo číslo 50, byla to hodnota rychlosti, jakou se pohybuje jisté nejmenované těleso po přímočaré trajektorii cca 50 m/s. Jeho hlava byla posazena na tak krátkém krku, až jsem se málem zakuckal smíchy. Potom se mi v hlavě promítlo asi tisíc obrázků, otázek a několik jasnozřivých námětů, s tímto učitelem souvisejících jako např. „Privat billiard club, obchodní dům s pohyblivými kuličkami" (proboha, dyk je to chlap). Úplně jsem se zpotil, když jsem si to představil. Tohle mi udělat na konci... jak se tomu říká... TÝDEN. Potom si přijdu domů a při letmém čtení nejmenovaného týdeníku na mne mamča řve:„Pojď si uklidit ten pokoj!!!" Tak jsem šel, ale po vstupu do mého pokoje kontaminovaného Cu, Al6(PO4(OH)2)4, s použitím SiO2 jako katalyzátoru, přeměněného na aerosol, jsem se tak trochu zamotal a od té doby se mi jaksi pletou v hlavě data, předměty, jména, prostě všechno až na SCORE - to zůstalo i přes nepřízeň rozumu. No tak konec bezvýznamného tlachání a tak sbohem.

P.S. Psát nebudu, protože to píšou jenom úplný SAURONI.
P.P.S. Nechodím na zvláštní školu, ale jsem z Bulhar, tak to pochopte, jinak je to fajn asi jako vy.

Pěkné, škoda že jsme nepochopili, o co v tomhle dopise jde. Potlačený Oidipův komplex? Chemicko-fyzikální olympiáda? Delirium tremens? Možná by neškodilo být napříště trochu konkrétnější, ale neděláme si nijak zvláštní iluze.

NO TEDA....
NO TEDA, Místo jednoho cédéčka hned dvě. No, to mě podrž. A ke všemu ICE a ANDREW back in SCORE. Ale, mno, dost euforie. Jsem opravdu strašně rád, že se do SCORE (které jsem v jednom ze starších čísel označil za poloboha, za což byl v dalším čísle pranýřován Danou B., za což se jí upřímně omlouvám, byl to jen vtip vrátili). Abych se přiznal, ICEho jsem až zas tak moc nepostrádal, neboť si ta u mne pokazil recenzi na *Entomorph*, kde už v úvodu urazil kudlanku nábožnou, kterou jsem určitý čas choval ve sklenici od okurek a měl jsem ji opravdu moc rád. (Ty, ty, ty. Ať už se to neopakuje, ty jeden anti-etomologu). Ostatní členové redakce jsou mi až příliš povědomí a nebudu se o nich příliš zmiňovat, jsou fajn a zatím mi nijak nevadí (ajaj, to jsem asi neměl psát?!). A teď k samotnému SCORE 58. Obsah celkem na výši, grafická úprava dobrá jako vždy, trochu mne zklamalo, že jsem nevyhrál 3D kartu, se kterou jsem počítal, ale budiž. Co mne opravdu dostalo, byl plakát s Jaromírem Jágrem. Né, že bych neměl rád hokej. Rád bych v časopise uvítal i upoutávky na budget verze her, podobně jako v Levelu. Jinak, eve-

Dopis měsíce

ČAU MACHŘI,
Po dlouhé době (cca 2 roky)jsem se konečně rozhodl vám napsat. Na začátku vás chci pochválit za stoupající kvalitu vašeho časopisu. A teď k věci. Návštěva Invexu mě přiměla k zamyšlení. Začalo to již před vchodem. Jakmile byly otevřeny brány výstaviště, rozběhla se valná část náctiletých přímo do Game Hall, což by samo o sobě ani tolik nevadilo, kdyby při tom brali ohledy na ostatní návštěvníky. Když jsem vešel do areálů výstaviště, šel jsem se nejprve podívat do pavilonu, kde byl povětšinou vystaven hardware, potom jsem se mrknul na DVD a software. Posléze jsem šel do Game Hall. Když jsem vešel, na chvíli jsem zůstával na pochybách, zda žijeme opravdu v civilizovaném světě. Prošel jsem celou halu a to, co jsem viděl, mě opravdu nechalo na pochybách. Počítače by zde měly být proto, aby si každý vyzkoušel nové hry (programy, encyklopedie), ale většinu z nich si vždy obsadila skupinka, která zde setrvávala celý den. Copak jsou to takoví sobci a ignoranti a nedokážou pochopit, že i ostatní si chtějí zahrát?

Jedeme dál: Vaše show byla super, ale jen do té doby, než jste začali rozdávat různé věci. Potom se z dříve normálních lidí staly vyhladovělé hyeny a běda, když věc chytl někdo jiný než oni (Vím to, protože jsem si chytl Sprite, který mi však byl ve zlomku sekundy promptně odebrán. Když jsem chtěl protestovat, byl jsem od jednoho z přítomných okřiknut, abych držel hubu). A proto vás prosím, otiskněte to. Lidi, zamyslete se nad sebou. Copak by to nešlo jinak? Invex by byl hned o něco veselejší. Jinak jste super časák,jen tak dál. Hlavně váš Techbox je super!

Lord Master

Každý rok na Invexu od doby, kdy byl otevřena Game Hall, nutí člověka k zamyšlení. Situace se opakuje každoročně a zdá se, že se to rok od roku zhoršuje. Lidé (hráči) jsou běsnější a zuřivější, pokud jde o prosazování jejich práv na čas u počítače. Lidé jsou prostě takoví a nedá se s tím nic dělat. Davové šílenství, stovky natěšených hráčů dychtících po tom, aby urvali nějakou tu hodinku u počítače, nemluvě o zfanatizovaném davu příznivců SCORE, kterým ovšem více než o cokoli jiného většinou jde o to, aby něco dostali zadarmo. Ale nenechte se mýlit - takoví jsou lidé obecně, nejenom hráči počítačových her a čtenáři SCORE. Rozdávat něco zadarmo je nejlepší způsob, jak vyvolat davové šílenství a rozvášnit dav. Smutné je, že je lhostejné, zda jde o hru „Vochomůrka a loupežníci", láhev Sprite nebo NHL99. Jde o „potěšení z lovu". Ale zamyslí se někdo nad tím?

rything all right. Co říci na závěr? SCORE urazilo opravdu dlouhou cestu, porazilo legendární Excalibur, rozválcovalo (dočasně) docela kvalitní (později) Level a poté se zastavilo. Doufám jen, že už nabralo nové palivo a pofrčí dál. Hodně štěstí.

Váš

Martin Virt.

Pod pekelným kotlem další generace SCORE topíme ze všech sil a budeme se snažit, aby se v něm vesele pekli všichni naši čtenáři. A pokud jde o ty kudlanky, ICE se všem jejich chovatelům a miłovníkům ze srdce omlouvá.

MILÍ SCORÁCI,
Andreji a Honzo, Váš kajícný návrat pod křídla kvočny zvané SCORE mě skutečně dojal, ale teď, poté co jsem zamáčkl slzu v oku, bych měl pár otázek: Honzo, vysvětli, co měl znamenat rozhovor uskutečněný před nějakým časem pro časopis Level. Rozhovor probíhal v duchu špatně skrývané hořkosti a zloby k časopisu, ze kterého jsi odešel. Celkově ten článek vyzněl tak, že se SCORE už nechceš mít nic společného. Andreji, nebude čtenářům výše jmenovaného konkurenčního časopisu líto, že už jim tam nebudeš přispívat články?

Marek „Marcus" Pietrovský

Názory se mění a mění se také okolnosti. Co bylo před rokem, už nemusí platit dnes a naopak, co platí dnes, už nemusí platit za rok. Nemějte nám ale za zlé, že jsme se dali znovu dohromady - věříme tomu, že to tak vydrží i nadále a snažíme se, abyste z toho vy, čtenáři SCORE, měli co největší prospěch v podobě kvalitního časopisu. Jestli to bude čtenářům Levelu líto, že tam už Andrej příležitostně nepíše, bude líto zase nám - nechceme nikomu ubližovat ani nikoho „rozlítostnit".

VÁŽENÁ REDAKCE,
Už tomu bude pomalu 30 SCORE, co jsem si Váš časopis začal kupovat a i když jsem měl někdy k jeho kvalitě výhrady, nikdy nebyly tak velké, aby přemohly moji lenost a přinutily Vám napsat. Opravdu nevím, jak jste mohli být nespokojeni s recenzemi v minulých číslech. Jistě, nebyly bez chyb, ale také v nich nechyběly informace a humor. Zřejmě si neuvědomujete, že časopis nečtou jen žáci základních škol vyděšení z cizích slov jako „rulez" a vypatlaných z Vašich infantilních článků, ale i lidé, kteří hledají v recenzích opravdové informace o hře. Také by jistě pomohlo, kdybyste místo warez a dem hodnotili jen plné verze her. Co se týká dopisů, pak je mi milejší „šest až osm nudných blábolů o hardwaru a softwaru" než dvacet nudných blábolů od čtenářů, kteří jsou patrně hospitalizováni v psychiatrické léčebně. Nepíšete si je náhodou sami? Také nevím, proč v časopise o počítačových hrách zabírá místo kultura na úkor Techboxu, i když musím přiznat, že skvěle napsané recenze na komix jsou jediné, u kterých se vždy opravdu pobavím. Rubriky Techbox a internet bych rozšířil už proto, že se dnes ve střevech PC hrabe skoro každý a zaviráče se vedle adres a jmen objevují stejně často jako telefony. Doufám, že minulé číslo bylo jen poznamenáno šokem ze získání Vašich starých funkcí a že se do příště polepšíte, jinak mi asi nezbude nic jiného, než přestat SCORE kupovat.

Honza Kohout

Nemyslíme si, že by všechny naše „nové" recenze byly infantilní a plné pochlebování žákům základních škol, pro které platí, že gamezy rulez! Nemyslíme si ale také, že by všechny články v předcházejících číslech SCORE byly špatné a že by SCORE až do „velkého návratu" nestálo za nic. Tedy, většina z nás si to nemyslí. V názoru na dopisy se asi neshodneme - nám připadá zajímavější vybírat takové dopisy, u kterých se pobaví většina našich čtenářů a které osloví všechny, než ty, ve kterých se rozebírají konkrétní technické problémy, které kromě tazatele a odpovídajícího nikoho nezajímají. Rubriky věnované hardware lze obvykle najít v časopisech zabývajících se hardware, internetových časopisů je také, myslíme, celá řada. Totéž by se dalo říci i o filmech, hudbě a comicsu (mimochodem, věděli jste, že comix je v zásadě označení pro nízký, undergroundový comics?), ovšem stejně jako ty předešlé rubriky, nezabírá teď kultura ve SCORE tolik místa. Vlk by se měl nažrat a s kozama to taky dopadne dobře.

NAZDÁREK SCORE,
1. Máte dobrou internetovou stránku [lepší než Level]
2. Ste namyšlený magoři [větší než Level]
3. Máte špatný CDčko [horší než Level]

KOŘENÍ ŽIVOTA

Vítáme vás do dalšího kola nejvtipnější rubriky SCORE (tedy až po recenzích, dopisech, úvodníku a některých úvahách), která se ovšem zaměřuje na koncentrovanou vtipnost v podobě vtipů. Abychom ale byli z obliga, připomínáme vám, že si vtipy nevymýšlíme, získáváme je od vás. I vy můžete do této rubriky přispět a zasmát se s námi. Stačí, když nám nějaký ten kameňák pošlete poštou na adresu redakce anebo mailem na *dopisy@score.cz* nebo *redakce@score.cz*.

✗ Přijde skupinka cikánů do obchodu se zbraněmi a jejich vůdce se ptá: „Pán šéfko, mátě nejaké pištole, granáty, gulomety a brokovnice?" Prodavač odpovídá: „Mám,ale vám neprodám." Rom se ptá: „A prečo, mátě snad niečo proti nám rómam?" Prodavač odpovídá: „Ano,všechno, co jste prve jmenoval."

✗ Jde blondýnka po ulici, uvidí na zemi slupku od banánu a povzdechne si: ZASE SPADNU.

✗ Víte, jak blondýnce rozzáříte oči???? Posvítíte jí baterkou do ucha.

✗ Sedí zajko v chalupe, pije coca-colu, honí si, trieska si hlavu o stenu a hovorí: „Chlast, ženy a tvrdé drogy - to je moje."

✗ Na tramvajové zastávce stojí cikán. Rozbalí si žvýkačku a spokojeně žvýká. Přijede tramvaj, otevřou se dveře, cikán koukne dovnitř - tramvaj plná skinů. Smutně prohodí: „Tak báječná chuť a tak málo času..."

✗ Víte, které 4 roky jsou nejhorší v životě policajta? - První třída.

✗ Víte, proč mají slepé děti rády makové rohlíky? - Protože na každém je jiná pohádka.

✗ Vážený pane doktore, myslím, že můj manžel je sexuální maniak. Stále po mně chce sex bez ohledu na to, co právě dělám - ať už žehlím, vařím, myju nádobí nebo uklízím.

Vaše pacientka... PS: Promiňte mi můj roztřesený rukopis.

✗ Nový pacient přijde k psychiatrovi, posadí se na židli a psychiatr začne terapii: „Nejsem informován o vašem problému, takže bude nejlepší, když začnete úplně od začátku." „Jistě," odpoví pacient. „Na začátku jsem stvořil Nebe a Zemi..."

✗ Chlápek rybaří a najednou chytne zlatou rybku. Rybka říká: „Když mě pustíš, tak ti splním tři přání." A on na to: „Já ti na to seru, já jsem kouzelnej dědeček „

✗ Přijde muž celý šťastný domů a křičí: „Ženo, vstávej a oblíkni se, vyhrál jsem v loterii milión.

Žena vstane a nahlas přemýšlí: „No jo, ale co si mám dát na sebe. Teď když jsem žena milionáře, co si mám jenom na sebe dát?" Muž: „Hoď na sebe, co chceš, ale hlavně už vypadni ..."

✗ Přijde policajt do obuvnictví a povídá: „Já bych si chtěl koupit boty." Prodavačka : „Dobrá, a jaké máte číslo ?" Policajt: „158."

✗ „Babičko, proč máte tak velké oči," ptá se Červená Karkulka. „Protože mám zácpu, děvenko..."

✗ Víš, jak zdvojnásobíš cenu trabanta? Dáš plnou nádrž.

A víš, jak ztrojnásobíš cenu trabanta? Přidáš ještě dálniční známku.

✗ Na školním výletě říká Pepíček paní učitelce: „Paní učitelko, nechoďte do lesa, sežerou vás tam!" - „Pepíčku, kdo mě má sežrat? Kdes to slyšel?" - „Prosím, to říkali támhleti pánové! Říkali: Tu tak dostat do lesa, to by bylo žrádlo!"

✗ Víte, jak se pozná, že blondýnka používá vibrátor? Že má vymlácený zuby.

✗ Jsou jenom dvě věci na světě, které smrdí rybinou. Ta první je ryba...

✗ Víte, kolik má homosexuál spermií? Plnej zadek!

4. Co ten časák [horší než Level]

Hodně dalších úspěchů
ing. Karel Šplíchal

1. Taky se nám líbí. Ty aktualizace, auditoria. Fajn.
2. Jó, jó, bejvávalo.
3. Nám se ale docela líbí.
4. Co je na něm špatného?

PERMANENTLY-ON-LINE
Vcelku sa teším na *Wizardry 8* alebo *Diablo 2*, ale strašnú radost by mi spravilo vydanie *Transport Tycoon 2* alebo *Broken Sword 3* alebo *Monkey Island 4* alebo dalšieho *Zorka*... Keď sme pri tej skvelej sérii, neviete, kde by som zohnal staré textové diely? O Lost Treasures of Infocom v obchode v životě nepočuli, v recenzii na Zork Grand Inquisitor avizované vydanie textových Zorkov na CD sa akosi nekonalo (aspoň som ich na cca 5 CD potom nenašiel...). Chýbaju mi v poslednej době staré dobré adventury. Nezdá sa Vám, že až na pár vyjímek všetky hry, co vychadzajú, dělíme na realtime a z vlastného pohladu? Neděsí Vás to? Mňa ano. Takisto ma děsí, že keď sa zase zvýší cena SCORE na Slovensku, prestanem ho kupovat (Teraz ma to ale naozaj nasralo, nezdá sa Vám rozdiel 50 % trochu MOC? Mně teda rozhodně ano. Pomer 60:88 je aj na môj vkus trochu prehnaný a neargumentujte, prosim Vás, tým, že slovenská koruna oslabila...). Takisto ma děsí, keď sa nějaký kokot zahrá na privatizaciu a zarobí viac jako zarobí vysokoškolsky vzdělaný člověk za celý zivot. Takisto ma děsí, že si môže trebas aj ten istý kokot dakedy zmysliet, zahrabany 40 km pod zemou: „Já mám zásoby na 150 rokov, ako vlastne funguje ta vodiková reakcia?" a budeme mat možnost hrat jedinečný *Fallout 3* permanently-on-line. A potom ma už nebude nic děsit. Ani drahšie SCORE, ani slovenská cesta privatizacie, nič. V porovnáni s děšením sa zo smrti sú všetky ostatné děšenia úplně malicherné...
Peter Galiovský

Wizardry 8 snad bude i po neštěstí Sir-Techu, *Diablo 2* někdy příští rok, ale preview už je dnes. *Transport Tycoon 2* už je venku, o *Broken Swordu 3* nic nevíme. Pokud jde o to, jaké hry teď vychází, bude to ještě horší - za pár let bude 90% všech her spadat do kategorie akční střílečky z vlastního pohledu a o zbytek se budou dělit RTS a možná sporty. Klasickým adventure a strategiím bude pomalu, ale jistě zvonit umíráček. Možná je to dobře - vždyť ty nejlepší dnešní strategie jsou taky 3D (*Battlezone*, *Myth*). Inflace nás také děsí, ale *Fallout* bychom si v reálu zahráli docela rádi. S podmínkou, že bychom válku přežili a měli bychom hned od začátku Advanced Power Armor a třeba YK42B Pulse Rifle, aby se naše šance na přežití trochu zvětšily.

VÁŽENÁ REDAKCE ČASOPISU SCORE.
Nejsem „zatím" posedlý internetem (co není může být), ale těžko předpokládat, že byste zavedly nějakou diskusi na internetu a dali o ní vědět, že? Odpovědělo by si více čtenářů a redaktorů. Ale možná je to blbost, že? A nebo to už funguje a já to nevím, protože o tom nikdo nikdy nenapsal.
A vaši stránku nenavštěvuji, ne proto, že byla špatná, ale zatím nebyl čas.

Jsem rád, že Andrew a Ice jsou zpátky ve SCORE. Bylo smutno po jejich zvláštním efektu zvaném A'l. Těším se na další články, které nebudou zaměřené jen na hry. Nejsme živi jen hraním (občas musíme i jíst), ale i jinými radostmi. V podstatě je SCORE druhé nejdůležitější a nejobsáhlejší čtivo, které v měsíčním intervalu čtu. Na prvním místě je časopis Ikerie a na třetím Anno, pak dlouho nic, tři kopky hnoje, pak Perry Rhodan, pak zas dlouho nic, další tři kopky hnoje a na posledním místě jsou Hospodářské noviny.

Váš nový engine je suprovej, fakt se mi líbí, že jste zrušili úvodní animaci, která mi bohužel běhala trochu dost trhaně. Akorát mi to pořád nezvukuje, což není Vaše chyba, ale nějakej hardwarovej, nesmyslovej, marfiovej problémeček. Vaše dema O.K. Už dlouho se mi nestalo, že by něco nefungovalo. Jestli to náhodou není tím, že místo 486/ 100 mám P 166.

Dovolím si reagovat na Vaši odpověď na dopis od Bena Ashe z čísla 59. TO BY BYL VELMI DOBRÝ NÁPAD NACPAT SCOREČKA NA CD. Jsem Vaším čtenářem od čísla 1 budiž pochválen náš společný Stvořitel, že vnuknul nápad několika nadšencům a stvořili SCORE. Bohužel při několika stěhování v práci jsem přišel o většinu čísel do, tuším, čísla 15, pak už mám všechny. Osobně by se mi to líbilo a byl bych za to ochoten si i připlatit (zvláštní vydání, co tak k číslu 100). A nemuselo by to být ani ve scannované podobě .pdf. Stačil by nějaký .txt, .doc, .asm, htm, html. Grafiku ani nemuset, ale ten obsah. Máte moji podporu při tomto snažení.
Petr Tvaróg

Diskuse s redaktory SCORE se konají každou středu od 19:00 v auditoriích na www stránkcách SCORE (www.score.cz). Bohužel, bez navštívení našich stránek není dost dobře možné se těch diskusí účastnit. Budeme se snažit, aby se SCORE dostalo na místo první, ačkoli proti Ikarii nemáme vůbec nic. Pokud jde o to P 166, nevěříme, že to ještě vydrží nějak dlouho - hardwarové nároky se zvyšují a s tím bohužel nic nenaděláme.

Vydat všechna starší čísla SCORE na CD, ať už jako .pdf (což by bylo vcelku snadné, ovšem náročné na místo) nebo jako texty (což je takřka nemožné vzhledem k tomu, že se všechna SCORE po pět let samozřejmě nezálohují) se pravděpodobně nepodaří. A máme-li být úplně upřímni, ani se o to nesnažíme.

GREETINGS FRIENDS,
Jsem velmi potěšen návratem zbloudilých duší zpět do rodné hrobky. Doufám, že bude SCORE zase ke čtení. Je mi líto zrušeného kresleného comicsu, ale co se dá dělat. Držte se pánové.

Forever Yours,
Garfield

Milá kočičko, děkujeme za podporu našeho návratu a slibujeme, že se budeme snažit, seč nám síly stačí. S kresleným comicsem je amen, ale snad to vynahradí alespoň comics psaný, který je podle nás mimořádně kvalitní.

HLASOVÁNÍ NA INTERNETU
V každé kategorii můžu vybrat jen jednu hru nebo třeba všechny? A jak jste vybírali kandidáty pro poslední kategorii (Hra roku), leckdo by tam třeba chtěl vidět něco jiného... A jak se může do ankety dostat hra, která ještě nevyšla (např. *Baldur's Gate*)? A jak je zajištěno, že jeden člověk hlasuje jen jednou (a ne třeba desetkrát)?

Multihlasování je zajištěno IP checkem. Hlasovat můžeš i pro více titulů. Hra, která ještě nevyšla tam sice je (jsou dvě), ale my už jsme je zrecenzovali, a tak víme, že si nominaci zaslouží. Hlasování bude probíhat tak dlouho, že tuto hru budou lidi moci odhlasovat, až si ji koupí. Nominace her jsou nutné, protože jinak by každý opravdu hlasoval pro něco jiného a on-line hlasování by tak nebylo možné uskutečnit.

BUĎ ZDRÁVO, SCORE!
Jsem Tvým pravidelným čtenářem již od léta minulého roku, tedy od doby, kdy se Tě zmocnil Kája Papík. Vždy jsi bylo dobrým časopisem, ale vždy mi zároveň i něco chybělo. Chyběla tomu taková ta šťáva. Slýchával jsem kluky už dřív pět na Tě chválu, ale když jsem Tě začal sám číst, nebylo to to, že jsem se těšil jako malý na každé další číslo.
A teď se legendy vrátily. Slyšel jsem o Vás hodně, Andrew a ICEmane, ale předčili jste má očekávání. Poslední dvě čísla jsem přímo hltal, ukájel jsem se jimi za zvuků Strausse, Bacha a Čajkovského. Andrew, Eisler, Rybka - nad těmito jmény nezůstala jediná recenze či článek nepřečtena. Zmizely dlouhé Techboxy, nudné rádoby vtipné kecy, celostránkové reklamy na cigarety. Nové SCORE je zde a je dokonalé (no, teda skoro, ale 9/10 jistě). Pánové, jen tak dál. Teď už se na nové SCORE těším, jsem netrpěliv, pln očekávání... (Neuvažovali jste někdy o čtrnáctidenníku? Ne, to je jen malý vtip). Ať vám to vydrží.
Damien Har Veris

Já, SCORE, pětiletý capart, na jehož výchově se už leckdo podepsal, z celého svého tlustého papírového srdce děkuji za povzbuzení a slibuji, že se postarám o to, aby o mě moji současní fotrové pečovali se ctí a pílí, jakou si zasloužím nejenom já, ale i moji čtenáři. Tak přísahám. S

Jednou větou

Aby váš dopis měl šanci na otištění, můžete použít sedmero, které jsme uveřejnili v minulém čísle, ale můžete být také vynalézavější. Když nám napíšete dostatečně krátký dopis anebo když ve vašem dopise bude dostatečně vhodný úsek, který můžeme zařadit do této naší nové minirubričky, máte publicitu prakticky zajištěnou. Teď tedy k vašim slavným minivýrazům:

Debili
Martin Kasa

SCORE je velkej debil
Mameluk

„Jiskří to ve vzduchu, zatajte dech!" hlásá nadpis, a proto jsem se usadil na gumovou izolační podložku a přestal dýchat, což jsem vydržel asi minutu. Tak pro tenhle druh sebevraždy nějak nemám pochopení.
Marek Pietrovský

Prodám svoji levou ruku. Značka: pravá kůže.
Dušan Barniak

Dajte sa vysrat!
karkp@gta.tuke.sk

Hladina v kalichu trpělivosti střídavě stoupala a klesala, ale to, co jste předvedli v 58. čísle, bych přirovnal k letním záplavám na Moravě.
Honza Kohout

Úvodam môjho listu by som Vás chcel poprosiť, abyste môj list vytlačili, aj keď je slovenský a možno aj blbý.
Vincent Vilčko

OSOBNĚ Vás zaučím do SM praktík (ja S, Vy M, pochopitelně...)! Nekecám!
Peugi

Poté, co jsem se z Levelu dozvěděl, že je papíkovská redakce v tahu, trochu se mi ulevilo.
Martin Virt

U nás jsou ty vykopávky mamutů, přijeďte se podívat, máme i hospodu „U Mamuta"
Petr Tvaróg, Přerov - Předmostí

prodám

■ PC IBM(Cyrix) P150 GA 586Hx, 75-200 MHz, 16 MB RAM, HDD 1,6 GB, 10 MS, CD-ROM Mitsumi 8x, zvuk - SoundBlaster 16 bit+ repro power graphi. 64 3D PCI 2 MB. Vše v záruce. SW Win 95. Cena 11 000 Kč. Dále soubor her. Cena a výběr dohodou. Fait, Vlastina 40, Praha 6, tel: 0602/323 893.

■ Grafickou kartu Diamond Stealth 3D 2000 pro (turbo) 4 MB RAM, cena 1900 Kč a graf. kartu S3 Trio 1 MB 64 UV + cena 500 Kč. Tel: 02/792 25 19

■ Prodám procesor Intel Pentium 100 MHz, cena 600 Kč+poštovné. Dohoda možná. Zašlu na dobírku. Radek Bidlo, Mrštíkova 938, 500 09 Hradec Králové 9, tel: 049/526 47 46.

■ Prodám PC značkové Brave, ještě v záruce. Intel 150 (180) MHz, 32 MB RAM, 1,2 GB HD, SB Vibra 16, S3 Trio64V+, Magic 3D (3Dfx čipset), CD-ROM 8x, 3,5 1,44 MB, 14" Sampo Aplha Scan monitor, repro soustava stereo, mikrofon, Win 95 v ceně. Cena 20 000 Kč. Po 19 hod na tel: 0417/405 54, Petr Hott.

■ Prodám 486 DX4/100 MHz, 270 MB HDD, 3,5" FD, myš, 8 MB RAM, grafická karta, S3 Trio 1 MB, 256 kB Casche, síťová karta SMC. Cena 3990 Kč. Při rychlém jednání možnost slevy! Volejte prosím mezi 19-21 hod. Děkuji. Petr Skála, tel: 0165/41 43.

■ Prodám Pentium 150 MHz, 32 MB RAM, 256 Casche, chladič, SB PRO II NEW, S3 Trio 1 MB PCI, FDD 3,5" 1,44 MB, 5,25„ 1,2 MB, bez monitoru. Volat po 17 hod. Cena 8 500 Kč. Tel: 0328/494 106.

■ Prodám PC IP 200 MMX 64 MB RAM, Video S 3 DX4/4 MB RAM, zvuk SB 16PnP, HDD WD Caviar 2.5 GB, 16x CD-ROM TEAC, FDD 1,44, síťová karta ne 2000, klávesnice, myš, REPRO 3D 200W, monitor 15 " KFC DIGITAL, výborný stav. Předvedu. Cena 27 000 Kč. Tel: 0325/977 869 po 19 hodině.

■ Prodám grafickou kartu Voodoo² s 12 MB pamětí, nová nerozbalená za 6 000 Kč, dále procesor Intel Pentium 133 za 1200 Kč a koupím procesor Intel Pentium 200MMX - nabídněte. Dále prodávám hry, např. Fallout, Starcraft a jiné. Tel: 05/4522 1208, Daniel Píšek.

■ PC Intel Pentium 166 MHz (188 MHz), 32 MB EDO RAM, grafická karta, S3 Virge 3D/2MB, HDD/WD 1,6 GB, 3D grafický akcelerátor 4 MB, FDD 3,5", CD-ROM 8x Atapi, SB-16bit stereo, repro 2x 100W aktivní, monitor ADI 15", joystick, klávesnice, pr. Win, myš, podložka a 5x CD hry (originál). Cena dohodou. Velká sleva. Tel: 0627/32 1472.

■ Prodám procesor Pentium IBM 6,86L 166+ za 990 Kč. Prodám hru Redneck Rampage 2 za 690 Kč nebo vyměním. Tel: 0603/225 846.

■ Prodám Sony Playstation za 4500 Kč. Při rychlém jednání sleva 500 Kč. Navíc přidám 4x demo CD (PC 1200) a Sony Analog Controller. Tel: 0508/282 95. Zn. Tomáš.

■ Prodám Sega Master Systém 2 se dvěma ovladači a originální hry Sonic: The Hedgehog, Asterix a Master Games 1. Cena 2200 Kč. Originální krabice, vše 100% stav. Tel: 0396/235 04.

■ Prodám Pentium 200MMX, 64 MB RAM, HDD 2,1 GB, provedení bigtower, graf. S3 Virge DX 2 (4) MB, zvuk 3D Schubert 16 bit., CD-ROM 24x, FDD 3,5", repro 100W, klávesnice, myš, ESCOM, monitor color digital 14", Win 95 pro internet, MS Office 97 Profesional + mnoho programů a her pod Win i pod DOS, cena 29 000 Kč, rychlost=sleva, tel: 048/487 104, 0602/411 542

■ Intel PII 300, 32 MB SD RAM, 3,2 GB HDD, 4 MB AGP GD VGA, 32x CD-ROM, 16bit zvuk, FDD 3,5", minitower, klávesnice, myš, 15" dig., cena 23 900 Kč, včetně DPH. Win 95, nové. Tel: 0603/217 490

■ Prodám počítač této konfigurace: procesor Intel Pentium 200 MHz, matherboard s HX čipsetem, paměť: 64 MB RAM, grafická karta 128 bitová: Tseng ET 6000 HDD: 3,4 GB FDD: 1,44 MB 3.5", CD-ROM 24x speed síťová karta, zvuková karta s rádiem. Cena 15 000 Kč. Tel: 02/2431 3384, večer, *Miroslav.Ludvik@usa.net.*

■ Prodám hry Hexen 2, Starcraft po 1000 Kč. Při rychlém jednání, možnost slevy 900 Kč/ks nebo obě za 1800 Kč. Tel: 0339/ 227 05. Každý všední den po 18 hod.

■ Prodám základní desku s procesorem AMD 5x86, 133MHz - P75, 16 MB RAM. Cena do 3000 Kč. Možnost slevy. Tel: 0634/330 936 (volejte od 19 hod). e-mail: *siskakm@usa.net*

■ Prodám starší čísla SCORE. Jsou to čísla 4 - 52. Pouze vcelku. Cena každého čísla je 60 % původní ceny. Moje adresa je *xcerm36@vse.cz*

■ Prodám zákl. desku 430 HX s procesorem Intel Pentium 166MMX a 32 MB EDO pamětí.*geoma@trz.cz*

■ Hledám notebookové počítače IBM ThinkPad za dobrou cenu. Pište na *karel.cz@post.cz.*

■ Prodám notebookové počítače IBM ThinkPad za přijatelnou ceny. Hlavně řady 300 a 700. Pište na *USAPaul@cyberdude.com* nebo volejte od 9:00 do 17:00 na tel: 05/412 415 36.

■ Predam orig. hru Riven: The Sequel to Myst (800 Sk + poštovné). Tel: 095/745 428 (SR), email: *stevestv@post.cz*

■ Prodám hru Fish Filettes za 390 Kč. Tel: 066/288 67

■ Prodám origin. hru „MDK". 100% stav. 600 Kč. Tel: 038/751 19 12

■ Prodám originální PC hry (CD) The Journeyman project (150 Kč), King's Quest 6 (200 Kč), Police Quest Open Season (300 Kč), Terra-Nova (400 Kč), Megarace (400 Kč), Quarantine (450 Kč), Duke Nukem 3D (400 Kč), Psycho Pinball (350 Kč), NFS (500 Kč). Hry jsou v perfektním stavu. Adresa: Daniel Konrád, Blatenská 1821,Chomutov 430 03, tel: 0396/257 40, volat nejlépe po 20 hod.

■ Prodám orig. hru MAX (cz) za 549 Kč nebo vyměním. Nabídněte. Dále hry FIFA 97, Dungeon Keeper á 350 Kč. Levně prodám demo Full Throttle s mini-soundtrackem. Prodám Excalibury, č. 12-13, 15-17, 19-24, 28-32, 37-45, 49 á 19 Kč; č. 52-55 á 25 Kč; č. 56-57 á 15 Kč; 58-59 á 25 Kč. Prodám Levely, ročník 2 č. 11-12 á 29 Kč; ročník 3 č. 1 za 29 Kč. Tel: 069/66 22 135 (zanechte vzkaz); *moris@hotmail.com.*

■ Prodám originální hru pro PC Triple Play Baseball 99. Včetně krabice, manuálu a dokladu o koupi. Zašlu na dobírku za 999 Kč. Petr Vochozka, Jana Zajíce 30, 400 11 Ústí nad Labem.

■ Prodám origin. PC CD-ROM hry: Unreal (950 Kč), NFS II (750 Kč), Red Alert (550 Kč), nebo je vyměním za jiné originální hry. (NFS II, Commandos a jiné). Dále velké množství SCORE CD a Klan (50Kč/ks) Radek. Tel: 0642/20 51 56.

■ Prodám origin. hry na CD: NHL 99 (1100 Kč), NHL 98 (600 Kč), World Cup 98 (900 Kč), Rallye (750 Kč), Riskuj! (600 Kč), GP 2 (500 Kč), Zloděj (400 Kč), Sprot Fever (400 Kč), F-117 (150 Kč), nej. shareware (250 Kč), Fussball (200 Kč), FIFA 96 (300 Kč), NHL 95 (250 Kč). Hry na 3,55„ Dr. Šílenec (250 Kč), Ishar trilogie (300 Kč). Vše ve 100% stavu. Sleva a výměna možná. Zdeněk Pěsničák ml. Tel: 019/798 26 91.

■ Prodám SCORE 50,52-54 á 65 Kč. Jan Vraštil, Nádražní I 549, Velká Bystřice, 783 53.

■ Prodám hry na PC Fallout a Starcraft, obě za 750 Kč + poštovné, ve 100% stavu na tel: 0331/248 23.

■ Prodám origin. hru NFS II, učební komplet Terasoft, angličtinu Triple Play English, Vrtulník1, 2. Sháním 2 - Xtra. Tel: 0396/681 644.

■ Prodám 3Dfx Voodoo 1 - grafický akcelerátor 4 MB plus originál hru Unreal, dohromady za 300 Kč. Tel: 0325/51 47 75. Michal Mádle.

■ Prodám origin. hru Need for Speed 3 za 1325 Kč, včetně poštovného. Miroslav Skoumal, Dvorská 90, Blansko, 678 01. Tel: 0506/ 33 55.

■ Prodám origin. hru na PC CD-ROM. Ve 100% stavu: NHL 97 (490 Kč) a NHL 96 (260 Kč). Tomáš Palička, tel: 0634/334 512.

■ Prodám origin. hry na PC CD-ROM ATF, F15 III Strike Eagle, Gold Games (12 CD, např. Aleno in the Dark 2, 3), Industrial gigant. Hry i vyměním za F1 GP 2, Quake 2, Pro Pilot, Alcatraz, Flight simulátor 98, Fighting Force. Databanka (plánovač, svět. čas, telefonní seznam). Knihy: 3 o akvaristice, 2 o ptactvu, 3 o psech, 2 o počítačích, Želvy Ninja (časopisy, samolepky). Ceník a informace za známku nebo osobně. David Winklehöfer, Česká 146, Karlovy Vary, 360 18.

■ Prodám Red Alert, NFS 2, International Rallye Championship, Neverhood, Husita, Earthsiege 52, Diablo aj. Levně. Tel: 05/44 21 84 17.

■ Prodám origin. hry na PC CD-ROM: Final Fantasy 7 (950 Kč), Might and Magic 6 (950 Kč), Battle Pack (Battle Isle 2 + Data disk+Battle Isle 3) (650 Kč), Battle Isle 4: Incubation (790 Kč), Betrayal at Antara-4CD (790 Kč), Links LS 98 (790 Kč). Tel: 02/302 36 69.

■ Prodávám hru Rytíři Grálu, rovná cena (189 Kč). Oldřich Kovář, Klientská 48, Praha 1, Tel: 02/232 22 03.

■ Prodám SCORE, č. 52-53+CD, vše za 150 Kč, PC volant + pedály (spojité), ruční brzda, řadící páka, spojka, domácí výroby - připojení na game port - perfektní masivní provedení, vhodné ke všem simulátorům aut za 1000 Kč. Zašlu i na dobírku, 2x1m vysoké repro sloupy + zesilovač k PC, regulace H,V,BAL za 2000 Kč. Tel: 0506/439 270. Pavel Urban.

■ Prodám SCORE CD 35, 44, 49, 54, 56 a CD Gamer č. 44 vše ve 100% stavu. Kus za 60 Kč. Milan Cháb, Horní Poustevna 11, 407 83. Spěchá.

■ Prodám origin. hru World Cup 98 a SCORE CD 51, 54-56 a SCORE čas. 46, 51, 54-56. Vše ve 100% stavu. Cena dohodou. Tel: 068/472 448.

■ Prodám hry Starcraft a Hexen 2 s krabicemi a manuály ve 100% stavu, skoro nepoužité, po 1000 Kč, s možností slevy na 899 Kč při rychlém jednání nebo obě za 1700 Kč. Tel: 0339/ 227 05 po 18:00, e-mail: *bublia@oag.cz*

koupím

■ Koupím dvourychlostní CD-ROM (ne Mitsumi) v perfektním stavu do 300 Kč. Adam Gajdo, tel: 02/684 72 84.

■ Koupím origin. hru Meat Puppet. Tel: 0312/78 132

■ Kúpim orig. hru Daggerfall 800 SK, prípadne dohoda. Tel: 0863/432 49 24, Michal, e-mail: *cifra@isternet.sk*

■ Koupím procesor Intel Pentium 200MMX do 2000 Kč. Petr Has, volejte 0603/531 124. Dík.

■ Koupím origin. hry GTA, Warcraft 2, Duke Nukem 3D a další. Tel: 0206/670 067, e-mail: *martin.dolejs@post.cz*

■ Koupím procesor od firmy AMD K6-200MMX MHz. Volejte ve všední dny po 20 hodině na 0624/246959, na jméno Jiří Zuhla. Cena dohodou. *Zuhlaf.2.41student.gymnazium@gymzn.cz.*

■ Koupím nebo vyměním hodně staré hry - klasiku (např. Black Crypt, Ishar 1 a 2, EoB 1 a 2, Moonstone, Corridor 7 aj.) na PC AT (3,5") nebo bych se rád seznámil s nějakou formou života, vyznávající podobné hry (pokud ještě existuje). Koupím SCORE 2, 5, 8, 10, 11. Jiří Popelka, Dzbel 49, 798 53, tel: 0508/397 059

■ Koupím hru Fragile Alegiance (SCORE 37). Tel: 0508/360 543.

■ Koupím knihu Hvězdné války 3: Návrat Jediho. Eva Kunová, Kosořice 107, Dobrovice. Tel: 0326/98 64 42.

vyměním

■ Vyměním origin. hry PC CD-ROM hry: Unreal, NFS 2, Red Alert Alert CZ za nějakou funkční Dfx kartu. Přidám různé demo CD, případně připlatím. Tel: 0642/20 51 56. Radek.

■ Vyměním origin. hru Prokletí Eridenu (výborný stav, manuál, krabice, nepoužito, bomba dungeon) na CD-ROM za hru 3,5" na disketách X-Wing.Martin Bartůněk, Bellušova 1869, Praha 5 - Lužiny,155 00.

■ Vyměním hry na PC: Monster Truck Madnes, GEX, Microsoft Football – přidám čistící CD za World Cup 98 nebo FIFA 98. Martin Dubský. Na valech 28, Praha 6, 160 00.

seznámení

■ Je mi 11 let a rád bych se skamarádil s klukem nebo holkou na vyměňování českých adventůrek. Oldřich Kovář, Klientská 48, Praha 1, 110 00. Tel: 02/232 22 03.

■ Pokud tě baví fantasy hry a umíš kreslit ve 3D studiu nebo True Spacu, neváhej a ozvi se! Každého, koho baví RPGčka a má kamarádskou povahu a schopnosti, bereme. Když tak koukni na http://www.bodye.cz/ destandazi. *Ondrusz.seh@sselek-havirov.cz.* Tel: 069/642 86 52

■ 12-tiletá holka hledá 12-100-letýho kluka, chlapa na dopisování (pokud vám je 12-15, tak později možná i něco víc). Email: *veronica.jerman@post.cz.*

různé

■ PC Club, klub zabývající se počítačovými hrami, zahajuje svou činnost. Info na tel: 0624/24 08 56.

KINOBOX

VÁŽENÍ ČTENÁŘI,
své správné odpovědi volejte nejpozději do premiéry následujícího Kinoboxu na telefonní číslo 0609-11 11 77. Každý týden na Vás čeká skvělý televizor a videorekordér PHILIPS a řada dalších atraktivních cen. V prosinci potom vylosujeme šťastného výherce nového vozu Alfa Romeo od společnosti IMOFA Praha. Více na www.vac.cz
Vaše VAC

SPRÁVNÉ ODPOVĚDI NA SOUTĚŽNÍ OTÁZKY ZE ŘÍJNA:

Kinobox č. 36 (premiéra 2.10.)
c) Čas sluhů

Kinobox č. 37 (premiéra 9.10.)
b) Schindlerův seznam

Kinobox č. 38 (premiéra 16.10.)
b) Statečné srdce

Kinobox č. 39 (premiéra 23.10.)
b) Což takhle dát si špenát

Kinobox č. 40 (premiéra 30.10.)
b) Evita

OTÁZKY NA PROSINEC:

Kinobox č. 45 (premiéra 4.12.)
Hlavní roli v novém filmu Stevena Spielberga Zachraňte vojína Ryana si zahrál dvojnásobný držitel Oscara za mužský herecký výkon, který hrál i ve filmu Philadephia. Jedná se o:
a) Brada Pitta
b) Toma Hankse
c) Bruce Willise

Kinobox č. 46 (premiéra 11.12.)
Zatím posledním filmovým představitelem agenta 007 Jamese Bonda je:
a) Pierre Brosnan
b) Tom Cruise
c) John Travolta

Kinobox č. 47 (premiéra 18.12.)
Jiří Sovák a Jiří Schmitzer si spolu zahráli otce a syna, kteří navštěvují stejnou střední školu ve filmu:
a) Pětka s hvězdičkou
b) Maturita za školou
c) Marečku, podejte mi pero

Kinobox č. 48 (premiéra 25.12.)
Jak se jmenuje hrdina akčních filmů s tematikou bojových umění, který je původem Belgičan a hrál například ve filmech Lví srdce nebo Timecop?
a) Harrison Ford
b) Jean Claude van Damme
c) Dolph Lundgren

Max. délka hovoru je 2 minuty. (Český audiotex, 38 Kč vč. DPH/min., P.O.BOX 105, Praha 3). Soutěžit mohou pouze starší 18 let.

Bitva mezi 3Dfx a nVidiou plane na všech polích.

Riva vs. Voodoo

To příchodu Voodoo nVidia vytáhla na světlo boží Rivu 128 a letmo naznačila, že představuje sílu schopnou otřást pozicemi 3D akceleračního leadera. Odveta přišla v podobě Voodoo², které je ve fillrate, v režimu SLI stále ještě nepřekonatelné.

nVidia odpověděla novým čipsetem - Rivou TNT, která slibovala výkon vpravdě zázračný. Původní plán počítal s řešením na jediném čipu v technologii 25 mikronů a na 125 MHz, který představuje jednak revolučnější koncepci než Voodoo² (které má celkem tři oddělené čipy) a měl ho vydrtit i v rychlosti. Vzhledem k technologickým problémům je první generace Rivy TNT vyrobena na technologii 35 mikronů a její kmitočet byl snížen na 90 až 95 MHz. Riva navíc hodně hřeje, baští spoustu proudu a byly oznámeny případy, kdy byla do zatížených systémů přidána karta s Rivou TNT a zdroj počítače to už neutáhl.

Abychom si mohli udělat na nové akcelerátory vlastní názor, vypůjčili jsme si balík karet, vytipovali vhodný benchmark - 3D Mark 99 a vyrazili do testů.

CO VLASTNĚ HLEDÁME?

Z rozsáhlého benchmarku jsem se zaměřil na čtyři faktory: kumulované bodové hodnocení (všechny faktory dohromady), průměrný framerate prvního a druhého testu (závodní vznášedla a first person shooter) a subtesty rotace velkých textur (což naznačuje, jak velké množství textur karta dokáže rozumným způsobem zvládnout). Kumulované hodnocení umožňuje karty hrubě, ale snadno srovnávat; subtesty her ukazují, jak to vlastně bude vypadat v akci, ne tedy v nějakých labolatorních podmínkách, ale ve skutečné hře a rotace velkých textur naznačuje, co se stane, když se najednou na scéně objeví mnohem víc textur, než se vmáčkne do omezené paměti akcelerátoru. Kdo viděl Voodoo patch pro původního *Tomb Raidera* a vypochodoval s Larou z uzavřené chodby do velkého prostoru, ví, o čem se tu mluví. O tom, že je sice bezva, že v malém koutě karta chrlí třicet fps, ale že je občas nutné přejít i velké prostranství a hodně naštve, když framerate klesne pod deset fps a ze hry se stane tahová strategie.

Konfigurace testového stroje
✗ Celeron 464A
✗ Asus P2B

✗ 128 MB paměti na 103 MHz
✗ Všechny karty byly nastaveny na základní setting.

KLASIK: VOODOO 1

Jako standard poslouží staré dobré Voodoo1, se základní frekvencí 50 MHz. Voodoo 1 má v normální konfiguraci 4 MB paměti, z toho 2 MB pro textury. Je to opravdu klasická a značně bezproblémová karta, kterou genericky podporují Windows 98, a instalace proto bývá zcela hladká. K dispozici je pouze v PCI verzi.

Voodoo1 je svým způsobem nelépe „obprogramovaná" karta, která dokáže jet i s nejstaršími akcelerovanými hrami, které podporovaly pouze Glide. Problémy s kompatibilitou bývají minimální, na druhou stranu už však příliš nestačí výkon karty. 3D Mark dává v 640x480, 16bit barev 1485 bodů, framerate „závodu" je 24,2 a „střílečky" 25,3, což už se blíží hranici vnímání nespojitosti, framerate navíc dosti osciluje. Ovšem, co si budeme namlouvat, Voodoo1 prostě cuká a je patrné, že dnes už to je slabá karta. Obraz má rozmazaný či, jak to nazvali všichni přihlížející, - „prostě vyblitý" se sníženým kontrastem. Dokáže slušně rotovat texturami do 2 MB, kde zvládne 99 fps, u 4 MB textur framerate spadne na 8,8, což je dost zlé.

Na druhou stranu dnes Voodoo1 stojí „pět peněz", zhruba *1500,- Kč.*

AVANTGARDA: INTEL I740

Chipset i740 byl navržen pro využití AGP a rozumným způsobem funguje pouze na intelovských čipsetech, u jiných čipsetů byly hlášeny různé problémy. Karty s tímto čipem představují kombo 2D/3D a poskytují v jediném slotu výbornou 2D grafiku a slušnou 3D akceleraci přibližně srovnatelnou s Voodoo1. Můj Diamond G460 má 8 MB paměti; instalace byla hladká a chod zcela bezproblémový. Obraz je vynikající, ostrý a vzhledem k tomu, že karta má 8 MB paměti, můžete v klidu používat rozlišení 1024x768 v truecoloru a všechno je stejně rychlé jako v hicoloru! Skvělý obraz imponuje hlavně nešťastným majitelům karet S3 a nejeden má po výměně karty pocit, že si koupil nový monitor. (Podobně vysoká kvalita 2D obrazu je i u Banshee a Rivy TNT.)

i740 podporuje akceleraci ve všech možných rozlišeních, ale rozumné je maximálně 800x600. Rozlišení 640x480, 16bit dává 3D Mark 1777, 35,4 fps v „závodu" a 23,8 fps ve „střílečce". Považuji za mimořádně zajímavý fakt, že ačkoliv byl „závod" zcela plynulý i v 800x600 (3D Mark 1253, „závod" průměrně 25,8 fps), „střílečka" se chvílemi naprosto zasekávala i v 640x480 a rozhodně by nebyla hratelná, v prvním subtestu byl i740 mnohem lepší než Voodoo1, v druhém o hodně horší. Nechápu.

Podivnosti pokračují i dále. Ve všech testech byly výsledky dobré, ale v rotaci textur se děje něco tajuplného. 16 MB velkou texturou rotuje i740 bravurně, a to 122 fps, ačkoliv se prokazatelně nevejde do paměti akcelerátoru, ale u 32 MB textury se rychlost propadla na 0,1 fps (slovy „nula celá jedna"), tedy tisíckrát. Tento výsledek se opakoval při každém měřeném rozlišení a asi souvisí s nějakou funkcí čipu - Riva TNT žádný podobný výkonový „schod" nemá.

SÍLA DVOU: VOODOO²

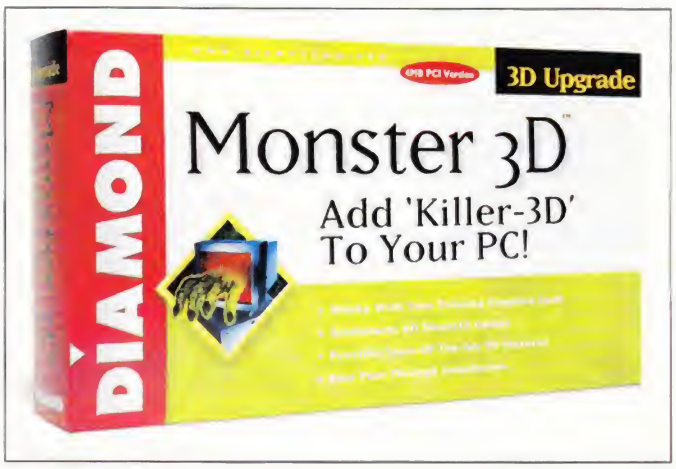
Voodoo² je velkou revolucí, pokud jde o SLI. Jak uvidíte dále, *mimo tuto* funkci to není až tak zajímavá karta, z osamělé Voodoo² karty dostanete maximálně 800x600. Obraz Voodoo² se nese plně v tradici Voodoo1 a je také vybl... , ehm, nevýrazný až hanba. K testu jsme dostali dva typy: Miro HiScore2 a Black Magic od STB. Obě karty jsou 12 MB, vyšly výkonově prakticky stejně a liší se jenom tím, že Miro má navíc TV a S-VHS výstup.

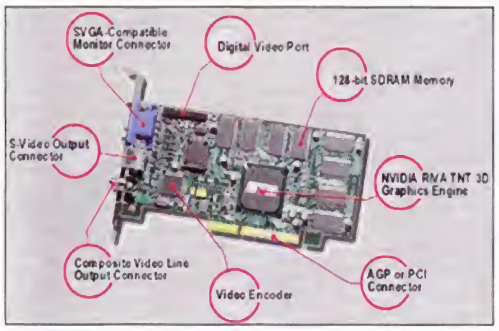
V 640x480, 16bit dává Black Magic 3D Mark 2617 a Miro HiScore2 2627. Framerate má Miro HiScore2 také maličko vyšší - 45,8 oproti 45,6 v „závodu" a 41,8 oproti 41,6 ve „střílečce". V 800x600, 16bit byla karta Miro taky o přísluvečný chlup lepší než Black Magic - 1936 bodů oproti 1934.

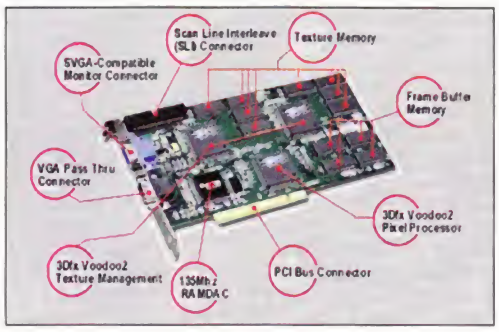
V rotaci texturou nastává problém u 16 MB textury, zatímco 8 MB texturou obě karty svižně otáčí cca 250 fps, při dvojnásobném objemu dat se výkon propadne na 5,8 fps, tedy padesátkrát. Výkonový schod je menší než u i740, přichází ale už po překročení 8 MB (i740 ho má až po překročení 16 MB!). Nedobré.

Ačkoliv jsou obě karty 12 MB, není je možné navzájem propojit do SLI modu (mají mj. trochu jiný layout desky a kablík se nedá jednoduše zašoupnout). Je zde ale další past, která může natrefit nadšence do SLI. Jak známo, akcelerátor je dobré chladit. Pro Voodoo² existuje výborný chladič Stealth V2 od firmy Tennmax, který se lepí na čipy a vejde se i do uzounkého prostoru mezi dvěma akcelerátory. U Black Magicu ovšem trčí z desky doslova Manhattan kondenzátorů, které přilepení supervětráku znemožňují...

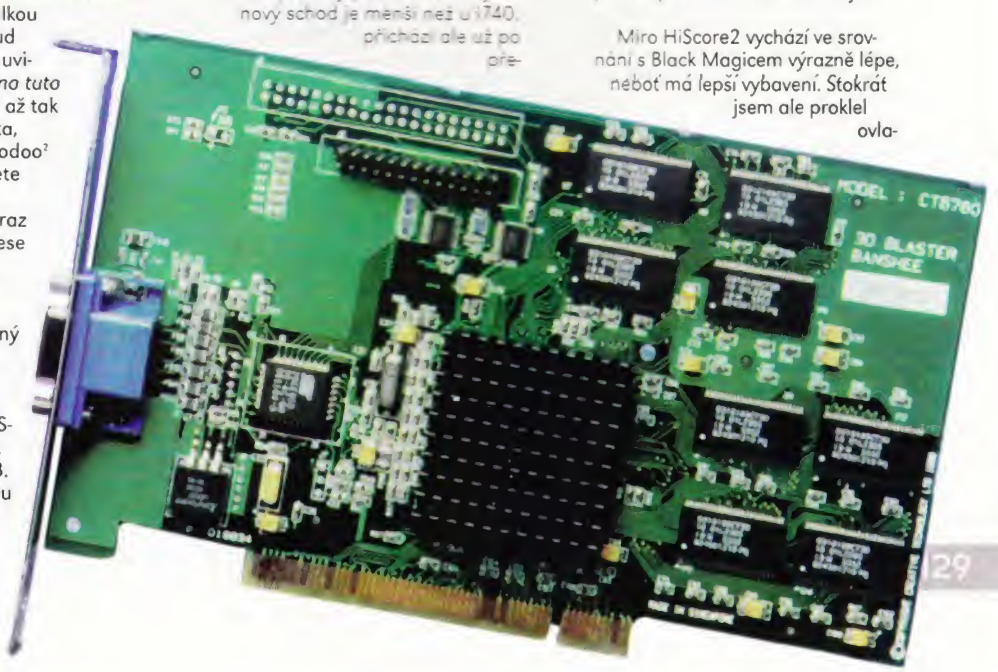
Miro HiScore2 vychází ve srovnání s Black Magicem výrazně lépe, neboť má lepší vybavení. Stokrát jsem ale proklel ovla-

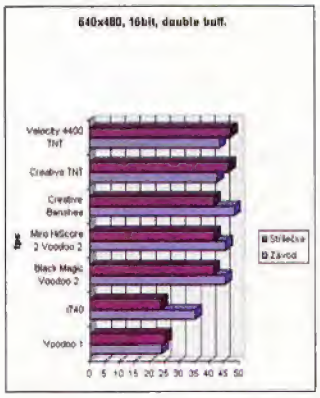


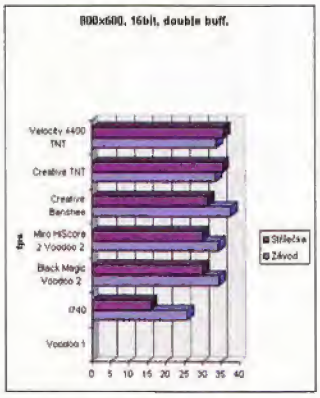


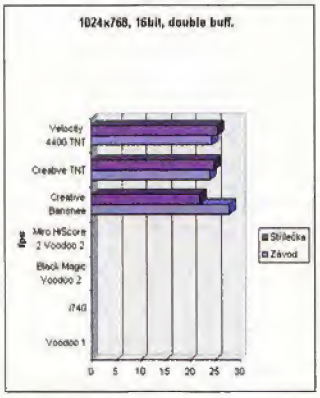


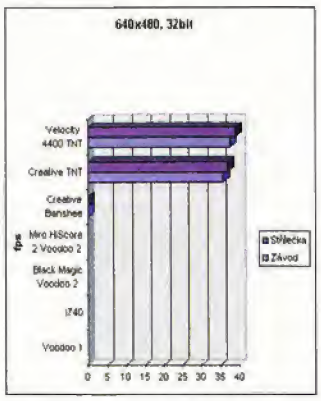
◄◄ STB Velocity 4400.
◄ STB Black Magic.
▼ Creative 3D Blaster BANSHEE.











dače k této kartě, neboť jeví známky totální nezničitelnosti a nevybouratelnosti ze systému a nesou se tak v plném duchu německého muže, jenž kartu zinženýroval. Jsou jedním slovem otravné.

ŠÍLENÁ VÍLA: BANSHEE

Banshee představuje kombo 2D/3D řešení, které vychází z Voodoo², a je asi nejpodobnější právě Rivě TNT. Banshee existuje v PCI i AGP variantě, k testu jsme dostali jen PCI verzi od Creativů a podle fám je AGP implementace taková nějaká nedomrlá a nevyužívá všech možností AGP. Banshee jako ostatní Voodoo based karty umí jenom hicolor a její 3D obraz je také vybledlejší. 2D obraz Banshee je výborný, instalace bezproblémová.

Banshee je velmi slušná karta, která bravurně natrhne zadníci osamělé Voodoo² kartě, pokud tedy toužíte po produktu 3Dfx a nechcete si postavit v počítači Opravdu Rychlou Barikádu (2xPCI pro Voodoo² v SLI plus 1xPCI, nebo 1 xAGP pro normální 2D kartu je docela dost), volte Banshee. V 640x480 má 3D Mark 2707 (48,5 fps v „závodu" a 41,8 fps ve „střílečce"), v 800x600 stále výborných 2076 (37,7 fps v „závodu" a 31,5 fps ve „střílečce"), tedy je lepší než Voodoo². Oproti ní umí navíc vyšší rozlišení, až po 1200x1024, prakticky mi připadá využitelné maximálně 1024x768 s 3D Mark 1500 a 28 fps v „závodu" a 22 fps ve „střílečce", kde to už začíná cukat a je vidět, že karta má dost.

Test rotace textur dopadl zvláštně: ačkoliv má Banshee na rozdíl od Voodoo² navíc 16 MB paměti, dokáže dobře rotovat pouze 8 MB velkou texturou (138 fps v 640x480), u 16 MB velké se ale propadne na 4,2 fps. Co to?

Celkově to však je pohodová a výkonná karta. Co dodat...

TO NAŠE TORNÁDO: RIVA TNT

Ačkoliv Riva TNT není ještě k dispozici ve své finální podobě, už její současné specifikace a výsledky jsou velmi impresivní. Nepodporuje sice Glide, ale tento nedostatek vyvažuje podpora Direct3D a OpenGL a dorovnávají to hardwarové specifikace: kombo 2D/3D na AGP, podpora 3D truecoloru, 24bit Z-bufferu, 16 MB paměti plus podpora AGP 2x.

K dispozici jsme dostali Blaster, Rivu TNT, od Creativů a Velocity 4400 od STB, která je oproti creativovskému produktu bohatší o video a S-VHS výstup. Instalace obou karet byla pohodová. „Nedomrlá, 95 MHz Riva TNT" je výkonově na první pohled podobná Banshee.

V 640x480, 16bit nám 3D Mark naměril 2738 u Velocity a 2694 u Blasteru. To dává cca 43 fps v „závodu" a 47 fps ve „střílečce". Srovnatelné s Banshee, řekl by jeden, ovšem: JAK bezvadně ale vypadá obraz! Obraz akcelerované Rivy TNT je ZDALEKA to nejlepší, co můžete vůbec vidět; barvy jsou mnohem, mnohem sytější než u akcelerátorů 3Dfx, a to na první pohled. S Rivou TNT už *Quake 2* nevypadá jako snová rozmlženost, je mnohem podobnější neakcelerované, syrověji působící verzi.

Výkon srovnatelný s Banshee je i ve vyšších rozlišeních - v 1024x768, 16bit dává 3D Mark nějakých 1500 s 24,5 fps v „závodu" a 25,5 ve „střílečce". Pro zajímavost jsem nastavil také 640x480 v 32bit barvách, triple framebufferem a 24bit Z-bufferem, kde Velocity dala 3D Mark 2294, 37,5 fps v „závodu" a 39 fps ve „střílečce" oproti Blasteru, který dal 3D Mark 2183, 35,8 fps v „závodu" a 36,9 fps ve „střílečce". Velocity je tedy lépe vybavená a přitom i rychlejší.

Rotace textur ukázala, že dobře implementované AGP dokáže výkon viditelně zlepšit: rychlost rotace u Rivy TNT víceméně rovnoměrně klesá s objemem textury, u 16 MB to dělalo kolem 50 fps a u 32 MB stále velmi slušných 29 fps. Riva TNT je jediný 3D akcelerátor, který zvládl otáčení i největší texturou stále v pásmu spojitého vnímání a právě to ji spolu s nepoměrně lepším 3D obrazem výrazně odděluje od Banshee.

CO KOUPIT?

Hráč je zmítán dvěma ďábly: ďáblem Nutkání K Výkonu, který ho vláčí za overclockingem k nákupu nejdražších karet a podobně, a pak ďáblem Hrůzy Z Nekompa-

Heretické myšlenky nad akcelerátory

Při testování akcelerátorů jsem se pozastavil nad několika záležitostmi, o kterých se běžně nemluví, dokonce bych řekl, že mohou být i proti hlavnímu názorovému proudu.

POTŘEBUJEME OPRAVDU VYSOKÁ FRAMERATES?

Heretická myšlenka první se pozastavuje nad občas až absurdně vysokými čísly framerates, která tak oslňují při pohledu na grafy. Je ale 100 fps něco úžasného? Lidské oko vnímá obraz okolo 25 a více fps jako plynulý a tento vjem se dále nijak zvlášť nemění. Je tedy v podstatě lhostejné, jestli akcelerátor „protlačí" 35 fps nebo 75 fps, rozdíl nepoznáte.

Ovšem: pro vnímání plynulosti pohybu rozhodují kvality jiné - jednak minimální framerate, a potom výkyvy v plynulosti. Je roztomilé, že hra běží „v průměru" 52 fps, když v úzkých chodbách dělá akcelerátor 100 fps a ve velkých místnostech třebas 7 fps. To není dobré.

Je zajímavé, že i když akcelerátor dělá framerate pod hranicí spojitého vnímání, ale je plynulé a v čase se moc nemění, je hra vnímána spojitěji než u akcelerátoru, který „většinu" času běží naprosto plynule, např. 35 fps, ale „občas a najednou" se zasekne a framerate se propadne někam k deseti. To se stává v okamžicích, kdy akcelerátor najednou potřebuje úplně jiné textury a musí je všechny nahrát z paměti. Výsledný efekt se podobá situaci, kdy běžíte po louce a najednou zakopnete. Velmi nepříjemné. Strategie správy textur bývá řízena mj. ovladači a je známé, že „vyzrálé" ovladače poskytují vyšší rychlost a postihují je méně „záseky" než prapůvodní ovladače nebo betaverze.

Během testování jsem si u všech 3Dfx čipsetů, včetně Banshee, ověřil, že se jim podobné „záseky" stávají. Samozřejmě, Voodoo² postihují mnohem méně než stařika Voodoo. Riva TNT ale jasně demonstrovala sílu AGP 2x, byla mnohem plynulejší. Problém s kapacitou paměti a náhlými záseky vyvolanými nároky na vysokou propustnost do paměti AGP zlepší, ale např. SLI ne, to sice zvedne fillrate, avšak obě karty mají stále jen (ve 12 MB verzi) 8 MB paměti pro textury, neboť paměť nesdílejí (!).

Čipset tedy může být seberychlejší, ale vypláci se jít po kartách s větší pamětí (a pokud možno dobrou implementací AGP, která rozhodně nic nezkazí).

POTŘEBUJEME OPRAVDU VYSOKÁ ROZLIŠENÍ?

Tohle je ještě divnější otázka než předchozí. Každý přece ví, že 1024x768 je nutný důvod ke koupi SLI komba dvou Voodoo² karet! Jenomže zase narážíme na problémy s lidským vnímáním. Rozdíl mezi 800x600 a 1024x768 se dá zjistit pouze při bedlivém zkoumání zastaveného obrazu na monitoru, a dokonce i obraz 640x480 vypadá stále ještě dobře, i když nižší rozlišení prozrazují zubatosti čar, které vedou téměř horizontálně nebo téměř vertikálně. V pohybu je vše rozmazané a stěží k rozeznání, a to jsem karty zkoušel na 17" monitoru! Zkusmo jsem spustil demo z 3D Marku a vyzval dva lidi, aby mi řekli, jaké to je rozlišení. „No ono, to je asi 800x600, ale vypadá to jako 1024x768..." Bylo to 640x480.

Jediné, spolehlivé kritérium, jak poznat vyšší rozlišení u běžící hry, je fakt, že je pomalejší. A občas jí chybí nějaké features. Tím nechci říct, že vysoká rozlišení nemají smysl. Jeden z náruživých hráčů *Quake 2* vysvětlil, že s Rivou TNT v 1600x1200 vidí protivníka, který má jen 640x480, mnohem dříve a dokáže ho zabít railgunem dřív, než si ho ten druhý vůbec všimne. Ano, mají smysl. Ale jenom někdy.

3D Mark 99

K testu jsme použili 3D Mark 99, v současné době asi nejlepší 3D benchmark, který je k dispozici. Autoři tohoto benchmarku vytvořili ve spolupráci s VNU Labs a Remedy Entertainment v minulém roce slavný benchmark Final Reality, který byl vytvořen formou velmi efektního dema, předvádějícího v akci roboty, kosmické lodě apod. a vůbec vypadajícího spíš jako skvělá show než jako benchmark. Dnes je tento benchmark už poněkud zavádějící, jak přiznávají sami autoři. Podle nich je „poločas zastarání" benchmarku zhruba půl roku. Final Reality špatně rozlišuje výkon akcelerátorů první a druhé generace a např. hlásí mezi nimi jen malé rozdíly ve framerate.

3D Mark 99 je naproti tomu state-of-art benchmark, který každý akcelerátor otestuje na kost. V shareware verzi je možné použít jenom některé subtesty, pro verzi plnou je nezbytné benchmark si zaregistrovat. (V tomto místě bych rád poděkoval panu Nathanu Harleyovi z 3D Marku, který nám velmi promptně poskytl registrovanou verzi.)

3D Mark 99 obsahuje samostatný „Demo mode", podobný Final Reality, pro vlastní benchmark je třeba spustit samostatný režim, který prodrbe všechny možné aspekty karty, vygeneruje report a navíc ho umožňuje i uložit do databáze nebo zaslat na speciální webovskou stránku!

Shareware 3D Mark 99 je ke stáhnutí na *www.3dmark.com*, mirror je i na našem webu.

tibility, jenž ho přesvědčuje k tomu, aby si pořídil produkt možná šitovní, ale přesto kompatibilní. Z hlediska balance představuje relativní optimum Banshee. Lidé, kteří ho mají už delší dobu a vyzkoušeli na něm hodně her, tvrdí, že to s tou kompatibilitou s Voodoo není zas až tak žhavé. Pokud ovšem vyloženě nechcete SLI, je Banshee jasně lepší volba.

Podle mě existuje lepší alternativa: pořídit si jak Rivu TNT, tak i původní Voodoo1. Proč? Riva je výkonný akcelerátor, na kterém poběží naprostá většina nových her a navíc výtečná 2D karta, klasické Voodoo se zase hodí díky báječné kompatibilitě k provozování her starších, vyžadujících výhradně Glide, ty ale na druhou stranu nepotřebují pekelný akcelerační výkon, neboť s ním většinou nepočítají. V tomto kombu nejprve vyzkoušíte, zda hra pojede na Rivě TNT a pokud se nezdaří, je tu stále staré, dobré, kompatibilní, Glideovní Voodoo...

Rozdílné karty založené na chipsetech Voodoo²; Riva TNT se výkonově příliš neliší a pokud si vybíráte, můžete volit podle ceny, bundle her a nebo speciálních vlastností (jako je TV-out Velocity 4400).

Michal „3D"Rybka

Akcelerátory zapůjčila firma Datrontech

Hardwarový zákysník

Úplněk se sešel s úplňkem a máme tu opět (vlkodlačí) hardwarovou poradnu. Takže pojďte pěkně, ovečky, seřaďte se jedna po druhé...

Mám PII Mendocino přetakt. 450 MHz, 64 RAM100, a neznačkovou videokartu S3ViRGE 2MB PCI asi rok starou. Zajímalo by mě, jestli tato karta může nějak drasticky zpomalovat chod celého počítače a jestli je vhodné investovat do nějaký levnější AGP karty (Intel 740).

Celý počítač nezpomalí, ale při hraní bude brzdit hru - a přece jenom, Mendocino 450 je čistě pro psaní textů škoda. Takže vřele doporučuji Rivu TNT v AGP provedení nebo Banshee (PCI); pokud máte málo peněz, tak sehnat (vyloženě levnou) kartu s i740. Tu ViRGE dejte na hraní malým dětem a nebo na charitu...

Kupuji nyní nový PC s procesorem PII - 400 MHz a mám k tomu veliké dilema. Ze starého PC si určitě ponechám 3Dfx akcelerátor Diamond Monster 3D II (v různých testech vychází, že na některé hry je pořád ještě nejlepší), ale skutečně nevím, jakou primární videokartu koupit. Nevíte, jestli je možné provozovat v jednom PC najednou grafickou kartu s čipem Riva TNT v AGP portu a k tomu 3Sfx kartu Monster 3D II v PCI slotu?

Současný provoz Rivy TNT a Voodoo² karet je nejen možný, ale podle našich zkušeností dosti bezproblémový. Voodoo je stále ještě velmi dobrá karta - pravda, velmi bych si rozmyslel, kdybych ji chtěl koupit jako novou, ale pokud ji už máte, tak vám určitě dobře rok bez problémů vydrží.

Při výběru konkrétní karty s Rivou TNT se je dobré rozhodnout spíše podle vybavení karty (TV-out nebo bundle programy), výkonově se příliš neliší.

Rád bych věděl, zda se stejně dá přetaktovat i plnohodnotné Pentium II... Chci si totiž investovat do nového počítadla a docela by mě zajímalo, co bys doporučoval...

Plnohodnotná Pentio II se dají také přetaktovat, u nich je ale limit daný parametry L2 cache. Obecně se dají přetaktovat méně než Celeron nebo Mendocino, ale jsou světlé výjimky. Podle drbů nastal obrovský zájem o cenově vybalancované PII/300, zatímco přebývaly PII/450, takže Intel použil korektní 450ky. Údajně jde o retail verze série SL2WY a OEM verze série SL2TV, které jdou bezproblémově na 450 MHz (aby ne, když to jsou testované 450ky) a při zvýšení voltáže a jistém laborování údajně šly na 506, 560 a prý až 600 MHz. Pokud vás zajímá, jak to provést, zjistěte si to sami - každý overclocking je riskantní a pokud máte vážný zájem, informace si dohledáte. Rozhodně: chlaďte, co to jde...

Zaujímalo by ma, koľko fps by sa dalo dosiahnuť v Quake 2 pri rozlišení 640x480, s kartou Diamond Monster II v počítači s procesorom Intel Pentium 166MMX. Neskúšali ste pri testoch v redakcii aj takúto kombináciu?

Ne, tohle jsme nezkoušeli a ani bychom se do toho vážně nepouštěli. Nové akcelerátory dávají vynikající výkony pouze ve spolupráci se silnými procesory, což - ehm - P166 není. Tam bych doporučil spíše původní Voodoo, které může dát dokonce vyšší framerate. O nových akcelerátorech bych uvažoval spíše pro PII.

Mám už dávnejšie joystick QuickShot Warrior 5. Funguje bez problémov. Ale teraz som si kúpil aj gamepad QuickShot Commandpad. Nešlo by ich nějak spojit? Viem, že existuje nějaká Y „spojka",túto ale nikde nemajú. Jedine som sa dozvedel v jednej predajni o nějakom prepojovacom kábli, ktorý už ale aj tak nemali.

Spousta gamepadů bývá průchozích a je u nich možné nastavit, zda je aktivní pad nebo za ním zapojený joystick. „Ypsilon" odbočka se prodává celkem běžně, i když se dá někdy sehnat jen ve specializovaných obchodech a je třeba hledat. V nejhorším případě je možné sehnat přídavnou kartu pro PC, která umožňuje připojení dvou joysticků a původní joystick port disablovat.

Mám joyák Genius F-20. Normálně fungující pod DOSem a fungoval v 95.Teď mám Win 98 a nechce se mi přidat. Dám ovládací panely, potom herní zařízení. Dám přidat, vyberu joystick. Dám ok a nic. Vůbec nic se nestane.

Existují dotazy, na které nemůžeme odpovědět, i když bychom rádi pomohli. Důvodů, proč nefunguje nějaké zařízení může být ohromné množství - špatně nainstalované Windows, nekompatibilita zařízení, chybějící ovladače, hardwarový konflikt, disablované porty nebo dalších 16.795.668.124 možných příčin. Zkuste se nejdřív podívat na stránky výrobce vašeho zařízení a sehnat nejnovější drivery, pak zkontrolovat, zda Windows nehlásí konflikt (občas ho nehlásí, i když nastane...) a vyřešit problém s radami systémové podpory výrobce a kamarádů.

A příště se na další várku zákysů těší

Michal „Hwolf" Rybka

SoundBlaster Live!

Přerušení mocninové řady dvou.

Creative Labs vyvíjejí svoje zvukovky patrně podle geometrické řady dvou. Měli jsme tu 23 = SoundBlaster, 24 = SB 16, 25 = SB 32 AWE, 26 = SB 64 AWE, 27 = SB 128 - a tu náhle je řada přerušena; místo očekávaného 28 = SB 256 přichází SB Live! (Upozornění pro ty, kterým to dosud uniklo: vykřičník za Live! je součástí názvu karty, tedy nikoliv extatickým zvednutím hlasu.). Proč to? Mimo poklidného zvyšování počtu hlasů a zkvalitňování čistoty zvuku (ne nadarmo majitelé Gravisů pohrdavě označovali původní SoundBlastery názvem „šumák") vyrazila extenze poněkud nečekaným směrem. Nebo spíše dvěma směry.

SB Live! je PCI karta podle standardu 2.1 a připomíná nejspíše ježka. Na neobvykle malé kartě sedí v podstatě jediný brouk - akustický procesor EMU10K1 - a dál už jen nekonečná spousta vstupních a výstupních konektorů, trčících všemi směry. Ty tam jsou doby monstróznich karet, jako byl AWE 32, u něhož instalace připomínala stěhování bytové stěny v paneláku. Karta používá pro ukládání zvukových samplů přímo paměť počítače, a to až 32 MB - podle možnosti. Audio procesor se stará o vše ostatní, hlavně ale o Enviromental Audio, obohacení prostorového zvuku o kvalitu danou vlastnostmi prostředí.

O co jde? Běžný 3D zvuk bere v úvahu pouze polohu zvukového zdroje v prostoru a vypočítá, jak by měl být slyšet z jednotlivých beden. (Pro prostorové audio by měly být minimálně 4, doporučeno je 6 + subwoofer.) Přes zlepšení prostorového dojmu však k dokonalému vjemu něco chybí - vnímání zvuku nejen v poloze, ale i v prostorovosti. SB Live! podporuje nový standard EAX - Enviromental Audio eXtensions, který obohacuje zvuk o výpočet zkreslení zvuku odrážením od virtuálních stěn prostoru. A nejen to: vlastnosti prostředí totiž mohou způsobovat, že některé složky zvuku nebo i odraženého zvuku jsou zesíleny, pohlceny nebo zkresleny. Vysoce výkonný procesor SB Live! dokáže počítat i s takovými finesami a v reálném čase z nich syntetizovat zvuk pro příslušné bedničky.

Tabulkové výkony mohou být omračující. Což o to, ale jak to vypadá v praxi? Abych mohl vyzkoušet skutečně prostorový zvuk, dostal jsem k SB Live! půjčeny i speciální bedničky **PC Works FourPointSurround**, což je souprava čtyř malých reproduktorů a subwooferu. Bedničky jsou maličké a nejeden špatně informovaný kamarád by se vám mohl posmívat v domnění, že jde o nejlevnější sortu pasivních křušňáků, které dostanete na vietnamském tržišti při zakoupení sta a více párů sandálů. Hrubý omyl. Ačkoli mají nominálně pouze 3,5W na reproduktor plus 10W na subwoofer, hulákají urputně a vzhledem k tomu, že mají být rozmístěny kolem vaší sesle a vy se tak ocitnete v epicentru, až příliš. Nejen to - mají skoro neuvěřitelně čistý zvuk a jejich poslech je vysloveně lahodná záležitost.

Nuže: dvě bedničky plácneme pěkně na kraj stolu, napravo a nalevo, subwoofer schováme bokem a zbylé dvě buď pomocí šroubů přimontujeme ke stěnám za sebou, anebo je postavíme na legrační trojnožku, takže budou vypadat jako model martanského stroje z Války světů. Jedinou nevýhodu kompletu dodávaného s díly pro velmi variobilní způsoby upevnění představuje množství kabeláže všude kolem vaší židle.

A potom si sedneme pěkně doprostřed, pustíme si hru podporující EAX a chvíli budeme v šoku.

Environmental Audio™ by CREATIVE®

Je to totiž naprosto úžasné. Zvuk je všude kolem a při vhodném rozmístění bedniček vytváří skvělý prostorový dojem; koupete se ve zvuku jako v moři. Ne dosti na tom - prostorovou polohu můžete přiřadit libovolnému zdroji, a tak CD může hrát za vámi, MIDI vlevo, WAV vpravo a třebas před nos si nastrčíte zvuk přicházející skrz Line-In. Bezva, a to ještě neexperimentujeme s Enviromental Audio, kde se dá (opět pro libovolný zdroj!) specifikovat prostředí, ve kterém se hraje. Vliv prostředí je obrovský. Vezměte si namátkou první CD a vyzkoušejte, co s ním dovede provést zvukový model jeskyně, lesa nebo koupelny! Nastavení se dá dělat pro jednotlivé hry - v rámci recenzování *Titanicu* jsem si nastavil Underwater, pro *Total Domination* zase model Hall - a šoupátky jsem trochu zmenšil její rozměr. V editoru totiž můžete nastavit libovolný aspekt a znetvořit tak zvuk k nepoznání! Dají se dělat neskutečná kouzla: neúspěšný politik si může vzít mikrofon, pustit playback potlesku, nastavit model velkého sálu a se zavřenýma očima se rázem ocitne v Senátu, kde může řečnit k virtuálním davům. S malým experimentováním si snadno nastavíte zkreslení odpovídající dekadentní zapadlé diskotéce nebo nejvybranější koncertní hale.

Zážitek je to prostě a jednoduše úžasný, pokud zvažujete koupi nového kusu hardware a nemáte peníze na současné pořízení zvukovky a akcelerátoru, vřele vám doporučuji sáhnout raději po SB Live!. Sílu této zvukovky totiž poznáte nejenom ve hrách, ale třeba právě při obyčejném poslechu hudby, které SB Live! doslova a do písmene dodá dimenzi. Nový akcelerátor vám skvěle urychlí nové hry, ale SB Live! dokáže provést kouzla i se starými hrami (i když pro ně můžete nastavit jen jeden model prostředí). Několik starších titulů jsem vyzkoušel a chvílemi jsem propadal dojmu, že hraji jinou hru... Live! představuje opravdu pádný důvod pro upgrade.

Tak jako tak: nezahazujte svoje staré zvukovky. Live! představuje v podstatě zcela jinou kartu, než byl její předchůdce a SB 16 už pouze emuluje, což může vést v případě některých prastarých DOSovských titulů k problémům. Nejde tu pouze o kompatibilitu, ale některé staré hry chtějí spoustu konvenční paměti a je možné, že by se do ní spolu s emulačním ovladačem nevešly.

Michal „HWolf" Rybka

Říjnové číslo vychází 1. 10. 1998 45 Kč, 55 Sk

Quo

příručka pro použití zeměkoule

Nejzábavnější

užitečný časopis na světě. V říjnu o způsobech a prostředcích, kterými si lidé zvyšují hladiny vnitřní energie. Vynikající také, pokud vás zajímá, jak fungují finanční podvody, satelitní vysílání, jak se hledá lepší práce, přistává s letadlem, když umřou piloti...

Nová auta

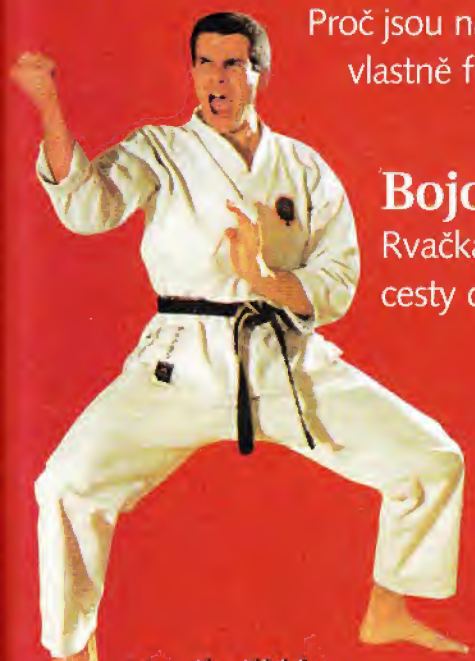
Méně stojí, méně spotřebují, jezdí jako čert

Dravci

Ochočit se dá nejen pes nebo morče

Diety

Proč jsou na nic a co vlastně funguje



Bojové sporty

Rvačka, nebo cesty ducha?

Zdroje energie

Co dělat, když vám dojde šťáva

A další ...

novinky

■ 26. listopadu. SEDCOVÁ SEDMA (SLIDING DOORS) vypráví příběh starý jako lidstvo samo. Romantickou story o pokročilém stádiu schizofrenie. Trpěl tím už člověk kromaňonský a ze svého lehátka se snažil vyčmárat se na stěny jeskyní ze své hrůzy z toho, že jednou nohou dlí u rodinného ohně se svou chlupatou manželkou a druhou na hrdinských výpravách za praslony. Hrdinka tohoto filmu - Gwyneth Paltrow prožívá totéž, jen možná s menší dávkou chlupů. Ti z vás, kteří viděli *Peggy Sue se vdává* si ještě mohou jít do kina prožít trochu bonusového děja vu.

■ 3. prosince. ZIMNÍ HOST (THE WINTER GUEST). Alan Rickman je nejen výborný herec, ale melouchaří i z režijní stoličky. Pod jeho vedením hraje Emma Thompsonová ve filmu, který je podle IMDb „Ukecaný, ale skvělý." ZAKÁZANÉ OVOCE (OUT OF SIGHT) není film o sexuálních eskapádách s nezletilým mravenečníkem, ale další romantický cloumák George Clooneyho. Internetové zdroje se shodují, že jde o druhý nejlepší přepis Elomora Leonarda po komedii *Chyťte ho!* Zkušený bankovní lupič (Clooney) si vybral v Monopolech políčko distanc a bručí za mřížemi. Ale ne nadlouho. Nepadne mu sice dvakrát šestka, ale svalnatou pomocnou ruku mu podá Ving Rhames. Cestou ještě unesou Jennifer Lopez, ale to jenom proto, aby se do něj mohla zamilovat (i když tuhle volbu mezi skvělým nabušencem Rhamesem a kondičním fitnessistou Clooneym nechápu) a pomohla mu ze své pozice (není to ta misionářská) policistky s misionářskými sklony (takže se jí možná přeci jen dočkáte) uniknout spravedlnosti.

■ 10. prosince. PAST NA RODIČE (THE PARENT TRAP) je další disneyárna. Tentokrát místo Flubbeřího Robina Williamse a blemcavých zelených koulí (jak se na konci překvapivě ukázalo, nebyly to ty jeho, ale Jiřího Pavlovského) hrají hlavní roli roztomilé holčičky a blemcavé zelené koule. Tedy alespoň ve fantaziích Jiřího Pavlovského (jak se na konci - těsně před probuzením - překvapivě ukáže, byly to ty jeho). Mně to

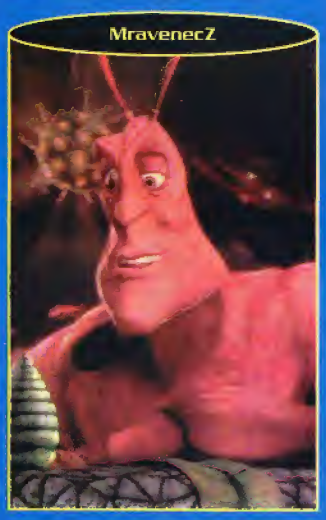
MravenecZ

Příběh Z 1495.

Před každým animovaným filmem se zvedá v řadách diváků vlna nadšení. Většinou se opěvuje nádherná animace, to v případě disneyovek nebo dokonalá technologie. Druhé jmenované se dočkalo již několika úspěchů - první revoluční film byl Příběh hraček, který dokonale kombinoval počítačovou 3D animaci s reálnými herci. Nedávno na plátna vkročili Malí válečníci, kteří v podstatě nic nového nepřinášejí, až na hlas hlavního zlouna, který patří Tommy Lee Jonesovi. MravenecZ (víte, ten překlad je blbý, budeme tomu říkat AntZ) představuje jak dokonalou počítačovou animaci, tak hlasy hollywoodských herců.

MravenecZ

Mraveniště je kolektivní záležitost, podobně jako ideální škola - všichni táhnou za jeden provaz a výsledky se dostavují v podobě nového tunelu či nových vědomostí. Vždy se ale najde jeden kverulant, jeden provokatér, který vybočuje z davu a kazí pracovní výsledky ostatním. Ve škole jsem to byl já, v AntZ je to mravenec Z 1495. Z není dokonalý, unese pouze desetinásobek své váhy a při kopání je mírně za ostatními, k velké nelibosti své šéfové. Volné chvilky tráví v baru, kde rozebírá existenční otázky, případně vliv kolektivního mraveniště na nekolektivního mravence. A tak se Z, kterého ostatní považují za zbytečného, bouří a strhává s sebou celé mraveniště. Stává se duchovním vůdcem revoluce, kterou sám nezažije, protože se zrovna nachází mimo mísu a pátrá po hmyzí utopii.


MravenecZ

Co na AntZ překvapí, je dokonalá počítačová animace synchronizovaná s hlasy hlavních aktérů. Snad v žádném jiném filmu nelze nalézt takové seskupení hvězd jako v AntZech. Hlavního členovce namluvil Woody Allen, který dodal své postavě charakter a plastičnost. Žádný jiný herec by nemohl osobitěji zahrát mravence, který vyvolává rozpaky a katastrofy všude, kam přijde. Za utržení „mravenčí demoliční koule" či za zpoždění pracovního plánu může roztržitý Z, který je prostě JINÝ. Animace mravence byla vytvořena podle Allenových pohybů a gesta, která vidíte na plátně, jsou jeho vlastní. Koneckonců i tváří se podobá svému hlasu, stejně jako Sharon Stoneová, která hraje hlavní ženskou roli. Podle mravence tedy poznáte herce - nejlepší přítel Z má hranatý obrys podobně jako Sylvester Stalonne, černošské rysy bojovníka proti termitům zase prozradí Danny Glovera. A kdo by mohl zahrát vosu lépe než Dan Aykroyd? Hlasy herců naštěstí nezanikají, protože je vtipná české distribuce natitulkovala.

Děj filmu je plynulý, žádné zádrhely, stále se něco děje. Pakliže zrovna mravenci nekopou tunel, tak se paroduje Twister či Pulp Fiction. Hudba, která provází celý film je poměrně zdařilá, pochází také od rutinního vykradače ostatních H. G. Williamse. Ten člověk dokáže s totální drzostí vykrádat jak sám sebe, tak ostatní slavné skladatele. Nicméně, hudba se mu povedla a třeba ke scéně, kde Z přeskakuje z jedné lidské nohy na druhou, bych si nic lepšího nedokázal představit.

Jediná charakterová vada filmu je snad jen v překladu názvu. Přece jenom MravenecZ je významově trochu něco jiného než AntZ

Pavel Dobrovský

Mravencz (AntZ, USA 1998)
Režie: Eric Darnell, Tim Johnson. Scénář: Todd Alcott, Chris Weitz, Paul Weitz.
Hudba: Harry Gregson Williams, John Powell. Hrají: Woody Allen (Z), Dan Aykroyd, Anne Bancroftová, Jane Curtinová, Danny Glover, Gene Hackman, Jennifer Lopezová, Sylvester Stallane, Sharon Stoneová, Christopher Walken.
Distribuce v České republice: Bontonfilm Alfa.
Distribuce v zahraničí: UIP.

The Truman Show

Měli jste někdy pocit, že se na vás někdo dívá?

Kdybyste se kohokoliv zeptali, kdo je Truman Burbank, nejspíš by nevěděl. To je ovšem chyba, kterou brzy všichni napravíte (minimálně po přečtení těchto řádek). Vraťme se v historii o třicet let zpět. Nezávislý producent Christof kupuje od zoufalé ženy její plod, který adoptuje a vychovává jako svého vlastního syna. Akce se povede, maličký Truman je adoptován televizní společností, která s ním má ďábelské úmysly. Je pro něj vystavěno obrovské studio, ve kterém je zbudováno ostrovní městečko Seaheaven a v něm umístěno přes pět tisíc kamer. Tyto kamery mají za úkol pouze jedno - ukazovat celému světu chování Trumana Burbanka v přímém přenosu. Maličký Truman je obklopen od mládí lidmi, o kterých si myslí, že jsou jeho skuteční rodiče a přátelé, pravda je však mnohem děsivější. Všichni, skutečně všichni kolem něj jsou pouhými herci, kteří jsou za své role placeni Christofem a usměrňují Trumanův život tak, aby souladil se scénářem. Již třicet let se do světa vysílá seriál s názvem The Truman Show, ve kterém diváci sledují přímý přenos Burbankova života. Je načase něco s tím udělat.

The Truman Show

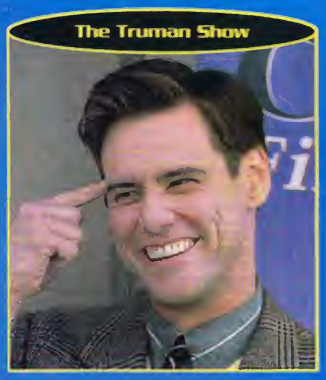
V hlavní roli nového filmu Petera Weira se neočekávaně ukáže Jim Carrey. Zvířecí detektiv i se svými puberťáckými vtípky a lascivními narážkami je nahrazen spořádaným úředníkem, kterého by podobné úlety nikdy nenapadly. Celý svůj život je sledován kamerami, o kterých pochopitelně neví. Některé záběry filmu jsou natočeny právě pohledem oněch kamer, takže divák může maximálně skřípat zuby nad bezmocností a totálním ovládnutím lidského života. Nejen kamery v obchodech a na pracovišti, ale i v autě (ze autorádiem) a v Trumanově soukromém kutlochu sledují každý jeho pohyb. Jediná překážka stojí v cestě za naprostým vítězstvím - Truman je od mládí cestovatel, takže ho každou chvíli přepadají myšlenky na pouť na daleké Fidži či jen do blízkého města. Má ale (díky Christofovi) vštípený strach z vody, a tak se ostrov, který je mu domovem, stává vězením, ze kterého nemůže uniknout. Carrey sám se nechal slyšet, že mu role nedělala problémy, protože se v ní cítil přirozeně - jako filmová hvězda je prý neustále před objektivy kamer či fotoaparátů a nemůže si vzít dovolenou, aniž by byl vystaven nebezpečí paparazziů.

Postavy Christofa se zmocnil s obvyklou hloubkou a propracovaností Ed Harris, který dokáže zahrát takřka cokoliv a nikdy to není herecký blábol. Sám jako Bůh sedí na Měsíci, který s pravidelnou přesností vychází v noci nad Seaheavenem, a ovládá osudy Trumana a jeho bližních. Nejhezčí hláška je: „Zapněte Slunce!" A hle, ono skutečně vyjde. To se ale již schyluje ke konfrontaci Boha a jeho služebníka.

Ano, nic jste se v podstatě z recenze nedozvěděli, až na to, že je to zajímavý film. Ale řekněte, přeci nebudu prozrazovat konec a hlavní Trumanovu motivaci. Na závěr malé doporučení - trpíte paranoiou? Nechoďte na The Truman Show.

Pavel „Luke" Dobrovský

The Truman Show (USA 1998)
Režie: Peter WeirScénář: Andrew NiccolHudba: Burkhard Dallwitz, Phillip GlassHrají: Jim Carrey, Laura Linneyová, Noah Emmerich, Natascha McElhorneová a Ed Harris
Distribuce v České republice: Bontonfilm Alfa
Distribuce v zahraničí: UIP103 minut, titulky
premiéra: 19. listopadu 1998


The Truman Show

The Truman Show

novinky

taky nedává kloudného smyslu, ale zní to dostatečně nechutně a urážlivě, tak co si přát víc?

■ 17. prosince. VĚČNÝ PŘÍBĚH (EVER AFTER) je, jak píše internetová Cinema odkud vděčně tahám většinu informací o připravovaných filmech hraná verze klasické pohádky O Popelce. V titulní roli Drew Barrymore. Tento kulantní popisek ale absolutně nemůže postihnout nechutnost (Jirkovy koule jsou proti tomu nic, i kdyby hráli všemi barvami duhy) Drewina vytahaného ksichtu, který se snaží mermomocí nacpat pod Sněhurčinu masku. Ta stará vyfetovaná bréca by měla hrát spíš feministickou verzi Neuvěřitelně se roztékajícího muže než dívku, které podlézají zrcadla.

■ 25. prosince. PRINC EGYPTSKÝ (PRINCE OF EGYPT) je první animovaný snímek DreamWorks a těží svůj příběh z té, animátory milionkrát ochmatané, bichle. Chtěl jsem říct bible.

■ 31. prosince. DR. DOLITTLE (DR. DOLITTLE) Nový opus pana Eddie Murphanda. Jde o remake fantaskního filmu jakéhosi klonu Doktora Bolíto, který spolknul kouzelného hada. Dolittle totiž rozumí zvířátkům. Je proto pravděpodobně jediným mužem na světě, který plně uspokojí bobra svojí přítelkyně, a určitě hlavně proto na tento filmy chodily americké paničky. Proto až bude potřebovat bobr té vaší umělé dýchání, vzpomeňte si na Eddieho Murphyho.

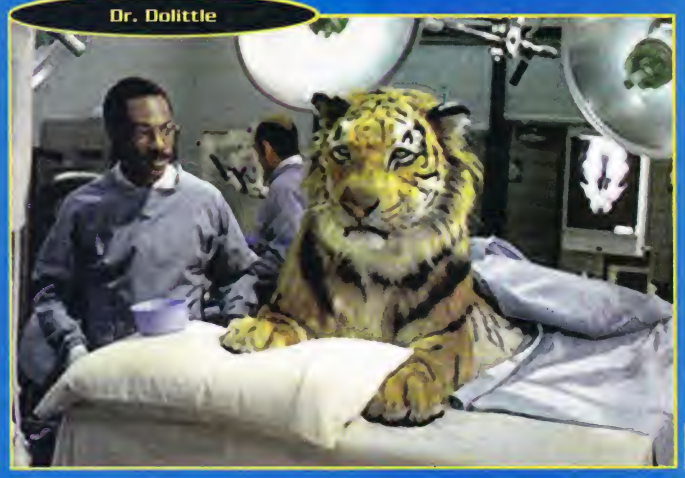
soutěž s Bonton home video

Soutěží se opět o tři videokazety a dvě trička. Dnešní soutěžní otázky jsou následující:

1) Jaká herečka ztvárnila hlavní roli ve filmu Vyděrač?

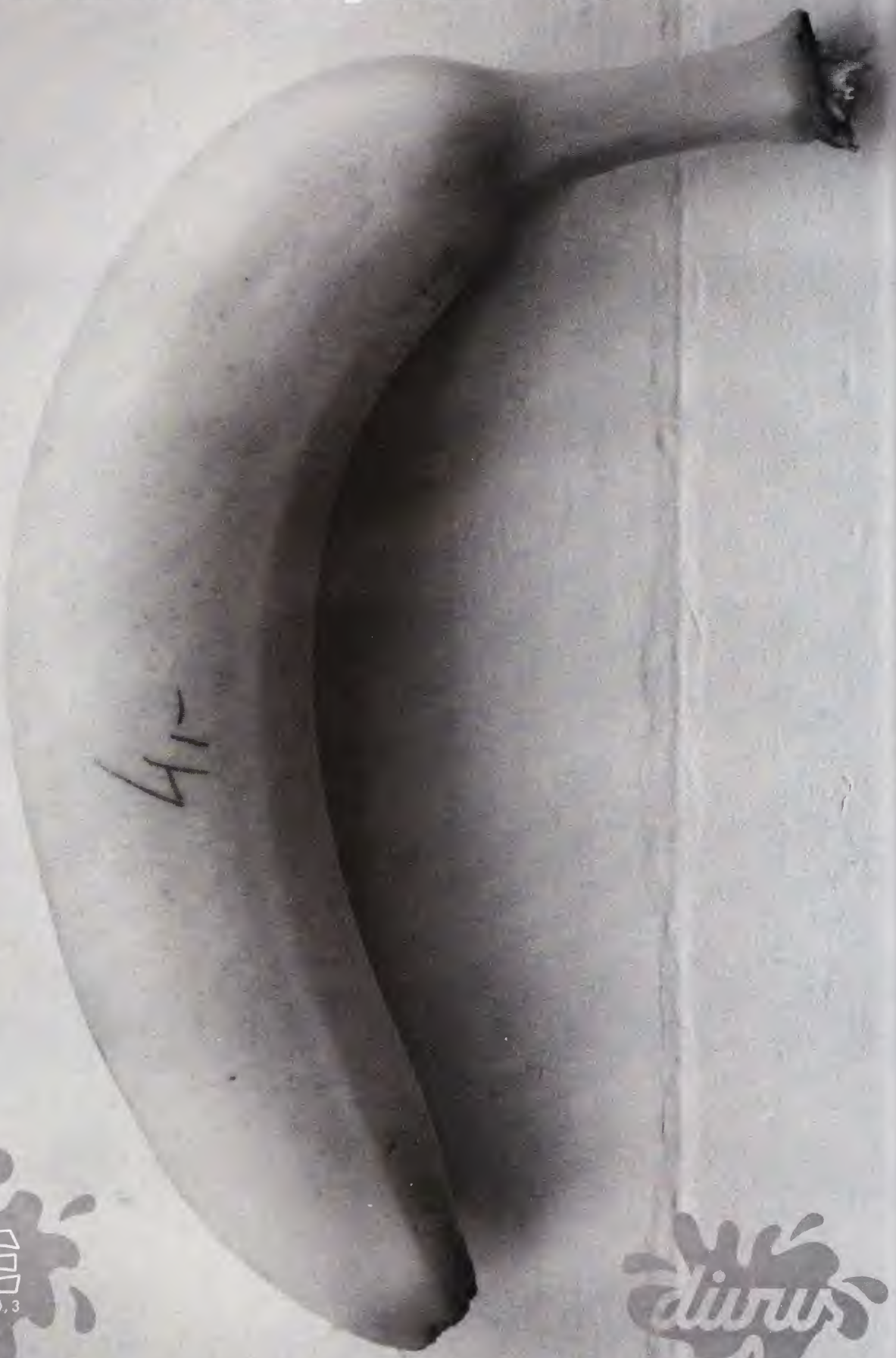
2) Jaký další film režisér filmu Vyděrač natočil?

3) Jak se jmenoval původní hrdina filmu série Sám doma?


Dr. Dolittle

Strana solidní nejistoty

Chceme novou hymnu



LIMONÁDOVÝ JOE
RÁDIO 90,3

divus

Do Nového roku s novou hymnou!

VÁNOCE V JRC

NEJŠIRŠÍ NABÍDKA VE STŘEDNÍ EVROPĚ

1599,-

JOYSTICKY

JT 226
3990,-

QS 201
650,-

F-15 TALON
2990,-

PLAYSTATION

PLAYSTATION
+DUAL SHOCK
5490,-

NOVINKY

BLOOD 2	1599
BRÁNY SKELDALU	999
CARMAGEDON 2	1499
FIFA 99	1499
GANGSTERS	1599
GP LEGENDS	1499
HERETIC II	1599
MOTO RACER 2	1599
POLDA	599
RAILROARD TYCOON 2	1599
THIEF: DARK PROJECT	1599
TOMB RAIDER 3	1599
WORLD WAR II FIGHTER	1699
WORMS ARMAGEDDON	1499

LEVNÉ EDICE

ALBION	599
AH 64	599
ATF	599
BUD TUCKER	490
CARMAGEDON	799
F1 RACING	599
INT.RALLY	799
MORTAL KOMBAT 3	699
PHANTAS MAGORIA	699
RAYMAN	599
ATAR TRAIL	290
TRANSPORT TYCOON	599
TŘI LEBKY TOLTEKŮ	390
WING COMMANDER IV	699

PC CD ROM

NOVINKY

ABES EXODDUS	1999
APOCALYPSE	1799
DUKE NUKEM	1999
FIFA 99	1999
KNOCK OUT	1999
MOTORACER 2	1999
NBA 99	1999
NEED FOR SPEED 3	1999
NHL 99	1999
SMALL SOLDIERS	1999
TEKKEN III	1999
TEST DRIVE 5	1999
TOCA TOURING CAR 2	1999
TOMB RAIDER 3	1999

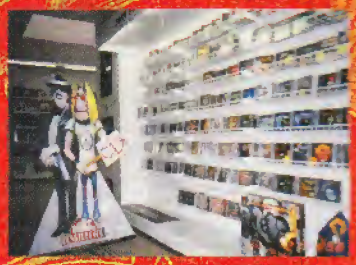
PLATINUM

ODDWORLDS	1199
DIE HARD TRILOGY	1199
V RALLY	1199
REZIDENT EVIL	1199
DOOM	1199
COMMAND&CONQUER	1199
TEKKEN 2	999
RAYMAN	1199

PlayStation

Speciální nabídka

FIFA 98 + joypad	1599
NBA 98 + joypad	1599
NHL 98 + joypad	1599
NASCAR 98 + joypad	1599



V PROSINCI JE ROZŠÍŘENÁ PRODEJNÍ DOBA I NA NEDĚLI

JRC

PŘIJĎTE SI VYBRAT DO NAŠICH PRODEJEN.

PRAHA 1: Vladislavova 24, tel. 02 - 24 94 85 11 • **PRAHA 2:** Nám. I. P. Pavlova 3, tel. 02 - 24 94 25 05 • **BRNO:** Husova 8a, tel. 05 - 42 21 84 61 • **BRNO:** Běhounská 7, tel: 05 - 42 22 12 60 • **HRADEC KRÁLOVÉ:** OD Don, Gočárova 1571, tel. 0603 - 47 82 45 • **OSTRAVA:** OD Galerie, Zámecká 20, tel. 069 - 611 19 12 • **PARDUBICE:** Smilova 704, tel. 040 - 51 80 24 • **ZLÍN:** OD PRIOR, Masarykovo nám. 6, tel. 067 - 721 14 69 l.218 • **ÚSTÍ NAD LABEM:** OD LABE, Revoluční 9, tel. 047 - 52 54 276 • **OSTROV:** Staré nám. 18, tel. 0164 - 61 26 94 • **TEPLICE:** OD PRIOR, Nám. Svobody 2937 • **FRÝDEK MÍSTEK:** Těšínská 1083, tel. 0658 - 626 194 • **KARLOVY VARY:** Nám. Dr. Milady Horákové 16, tel. 0603 - 213 089 • **PLZEŇ:** Martinská 3, tel. 019 - 722 00 51 **JRC SLOVAKIA BRATISLAVA:** OD Dunaj, nám. SNP 30, tel. 07 - 5330 882 l.439. • **BANSKÁ BYSTRICA:** Nám. Ľudovíta Štúra 2, tel. 088 - 73 8 51, O.D. Tesko 1. poschodie NOVÁ PRODEJNA **KOŠICE:** OD Horizont, nám. Osvoboditeľov 3

ZÁSILKOVÁ SLUŽBA V ČR: JRC Direct, P.O.Box 28, 160 17 Praha 6, tel. 02 - 57 18 95 21, e-mail: direct@jrc.cz, http://www.jrc.cz

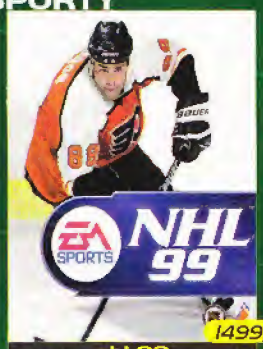
ZÁSILKOVÁ SLUŽBA V SK: JRC Slovakia P.O.Box 45, 814 99 Bratislava - AKTUÁLNÍ CENY V SK VÁM SDĚLÍME PO TELEFONU.

NEJLEPŠÍ HRY POD STROMEČEK

VEŠKERÉ HRY MAJÍ KOMPLETNÍ ČESKÝ NÁVOD

UVEDENÉ HRY ZAKOUPÍTE U KAŽDÉHO DOBRÉHO PRODEJCE

SPORTY



1499,-

nhl 99

Dokonalé přizpůsobení každému hráči, jeho schopnostem a umění. Kompletní statistiky skutečných hráčů NHL i všech týmů, nové a lepší animace, zvuk i atmosféra. Prostě NHL99.

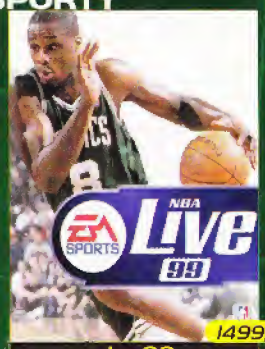
SPORTY

1499,-

fifa 99

Rychlejší a plynulejší hra, vylepšené ovládání hráčů i míče, skutečné životní rozměry a charakteristiky hráčů – ale především, všechny kluby, všechny ligové soutěže.

SPORTY



1499,-

nba 99

Nejlepší basketbalová soutěž světa i s jejími špičkovými hráči. Skutečné tváře, skutečné koše, skutečná palubovka - jedině v NBA 99. Realistické 3D zobrazení.

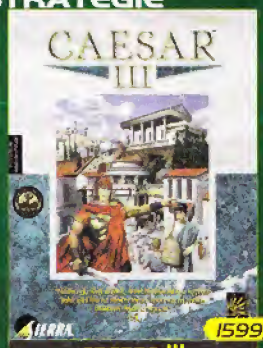
SPORTY

1499,-

actua tennis

Vydejte se s Gregem Rusedskim na cestu za světovým prvenstvím mezi tenisovou elitou. Dokonale realistické 3D zobrazení, pohyby hráčů i jejich techniku.

STRATEGIE

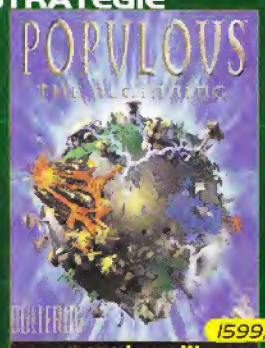


1599,-

caesar III

Ujměte se vlády v městě z dob starého Říma a vybojujte vítěznou bitvu nejen s barbary, ale především se samotným Římem o pozici prvního město v říši.

STRATEGIE

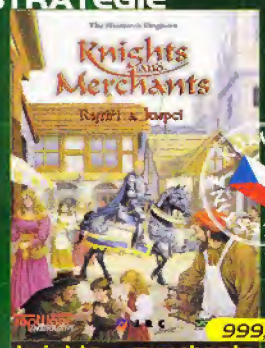


1599,-

populous III

Převratná 3D real-timová strategie. Staňte se Bohem v nejnovějším pokračování legendární hry Populous. Starej se o svůj lid a poraž všechny nepřátele pomocí fantastických kouzel a síly.

STRATEGIE

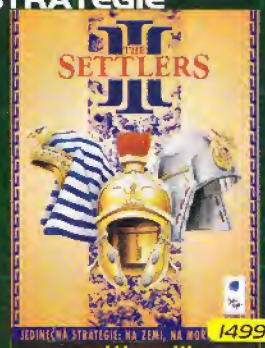


999,-

knights and merchants

Tvůj král tě potřebuje, neboť tvá vlast je v nebezpečí. Ujmi se vedení králi věrných oddílů a rozdrť na prach vzbouřené armády zavrženého následníka trůnu. Stavěj a bojuj a zase stavěj a bojuj.

STRATEGIE



1499,-

settlers III

Chopte se vývoje své civilizace a doveďte ji k prosperitě a blahobytu v jedinečné strategii firmy Blue Byte. Velte vynalézavým Římanům, zručným Egypťanům a útočným Asiatům.

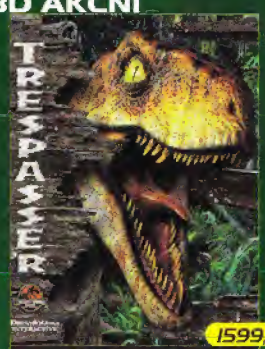
3D AKČNÍ

1599,-

sin

Nová droga zaplavuje ulice vašeho města. Drogoví bosové chtějí ovládnout svět s pomocí biologicky vytvořených mutantů. Zabraňte jim v tom v dokonale provedeném 3D světě.

3D AKČNÍ



1599,-

trespasser

Vybojuj si svůj život v džungli plné dravých a hladových prehistorických predátorů. Použij svou hlavu k rozřešení hádanek a vše co ti přijde pod ruku k obraně i útoku v 3D akční řežbě.

3D AKČNÍ

1599,-

half life

Zapomeňte na Doomy, Quaky, Unrealy – je tady Half-life! Nepřekonatelná atmosféra, detaily a vynikající příběh, to vše posouvá tohle 3D dobrodružství někam, kde jste ještě nebyli…

RPG

1599,-

fallout 2

Apokalyptický svět budoucnosti má pro vás připraveno nejedno nepříjemné překvapení – nepřátelští mutanti a radiace, ale především lži, podvody a nástrahy.

AKČNÍ SIMULÁTOR

799,-

fighter pilot

Vzlétněte k oblaze se čtyřmi nejmodernějšími trysko vými letouny a probijte si cestu nepřátelými mraky, nebo se s přáteli utkejte v soubojích tváří v tvář o to, kdo z vás je nejlepší pilot Fighter Pilot.

LETECKÝ SIMULÁTOR

1699,-

iaf

Nejlepší letectvo světa tě očekává. Vyzkoušej si své schopnosti v jednom z nejlepších leteckých simulátorů všech dob. Zúčastni se vojenských akcí, které se skutečně staly.

AUTA

1499,-

test drive 5

Střet krásy a síly se vrací v novém provedení. Grafika ve vysokém rozlišení, členité silnice, zkratky, jízdy v noci a fotorealistické okolní prostředí, to vše čeká právě na Vás.

PRO DĚTI

1599,-

abe's exoddus

Abe je zpátky a znovu musí bojovat o svůj život i životy svých bratří. Ještě lepší pokračování dynamické a nápadité hry, která vás nejen potrápí při řešení mnoha problémů, ale také pobaví.

V České republice vydává Bohemia Inteactive, P.O.Box 24, 160 17 Praha 6

Bohemia Interactive

Gamehall - ráj pařanů

K podzimu již tradičně patří Invex, k Invexu zase počítačové hry. Těm byl i v letošním roce zasvěcen celý pavilon, pro snadnou orientaci nazvaný Game Hall. V přítmí blikaly monitory počítačů, které všem přišedším nabízely jen a pouze jediné - počítačové hry, zato však v přemnoha podobách. Zájem o ně byl skutečně obrovský, takže hustota návštěvníků s vysokou pravděpodobností překonala všechny rekordy v této neolympijské disciplíně a rtuť teploměru v hale chvílemi chtěla opustit kapiláru.

Pařanskému ráji, ve kterém bylo přes 60 počítačů a desítky Playstationů s nejnovějšími hrami, dominovala dvě velká plátna. Největší český dovozce her, firma JRC Interactive, na nich prezentovala opravdu nejžhavější herní novinky, před kterými často i redaktoři časopisů němě lapali po dechu. Nejvíce zastoupeny byly hry od Electronic Arts, která si po nedávné akvizici studií Virgin a Westwood ještě upevnila vedoucí pozici v oboru. Horké novinky NHL '99 a Need for Speed III, které si v Gamehall odbyly premiéru, jistě není třeba dlouze představovat. Příznivci rychlých kol se mohli přímo na stánku Need for Speed III uvést do rauše v simulátoru formule, pro fanoušky hokeje byla zase připravena střelba na živého brankáře. Velká (a nutno říci zasloužená) pozornost patřila třetímu příchodu legendárních Populous. Pokračování bylo vůbec na Invexu k vidění hodně. Kromě již zmíněných her nechybělo ani chystané SimCity 3000. Od Eidosu zase dorazily ukázky ze hry Tomb Raider III. Kdo ví, třeba se příští rok dočkáme i Laryho Crofta osobně? Na stánku JRC pak bylo všechny hry možné zakoupit někdy až překvapivě levně. Česká firma Future Games představila pod sloganem „Nejlepší česká hra" novou adventuru Posel bohů. Zda se opravdu jednalo o nejlepší českou hru, posoudil každý sám na místě, ale žádná anketa, která by žebříček her poněkud více objektivizovala, se bohužel neuskutečnila.

Hala byla plná našlapaných multimediálních počítačů od firmy Datrontech. K vidění i k vyzkoušení byly také nejnovější grafické karty Creative Labs a Diamond, většinou postavené na bázi 3Dfx Voodoo². Na stánku ADT bylo rovněž možné veškerý hardware s velkou výstavní slevou zakoupit. Pro soutěžechtivé návštěvníky probíhala v hale velká soutěž pořádaná ve spolupráci firem Intel, JRC, Datrontech společně s časopisem SCORE. První cenou byl počítač s procesorem Intel Pentium II, kromě toho čekalo na své nové majitele dalších 149 cen.

Samostatně se v Gamehall prezentovaly všechny české herní časopisy. O megalomanské show SCORE společně se Spritem jste si již mohli přečíst ve SCORE 59. Nechyběl však ani multimediální KLAN, průvodce herním trhem Level a kromě stánku IDG se raritou stal malý stánek nového pokračovatele Excaliburu s názvem Joystick, kterému jistě všichni, kdo zažili začátky herních časopisů u nás, přáli jen to nejlepší.

Takže hráči, pařani, pařánci a pařanky: za rok v Brně na Invexu v Gamehall na shledanou.

R.E.M. - UP

(WARNER MUSIC)

Takta? R.E.M. existují již více než patnáct let. Tato skupina je starší než leckterý čtenář tohoto časopisu a počet let, který dělí vydání jejich prvního alba Murmur (1983) od letošního Up, je přesně trojnásobek věku SCORE. Přesto jsou dobře známy všem, s výjimkou hluchoněmých spoluobčanů. A to, vážení přátelé, není, zvláště v módou zmítaném světě pop music, žádná maličkost. Co se týče popularity měli R.E.M. (název je zkratkou označující snovou fázi lidského spánku) pomalý start. Jejich raná alba jako Fables of the Reconstruction (1985), Life's Rich Pagent (1986) či Document (1987) znali leda tak posluchači studentských radiostanic v USA. U nás je bylo možné zaznamenat maximálně v rámci rockového týdeníku Větrník stanice Vltava. Zásadní změnu znamenal přechod od malé firmy IRS k firmě Warner Music, kde si masovější pozornost získali s alby Green (1988) a hlavně pak s Out of Time (1991), odtud pochází dvě písně, které zná úplně každý: Losing My Religion (asi jedna z nejdůležitějších písní historie) a Shiny Happy People. Sympatické je, že poté, co stanuli na úplném vrcholu, nesnížili se k pohodlnému opakování stále téže úspěšné formulky a s každým dalším albem se pokoušeli o změnu svých hudebních nálad a žánrového vymezení. Proto jsou dodnes významní s dalšími deskami Automatic for the People (1992), Monster (1994), New Adventures in Hi-fi (1996) a konečně Up. Up je první album bez účasti dlouholetého člena a bubeníka Billa Berryho. Jinak soubor tvoří Michael Stipe (jeden z nejzásadnějších hlasů posledních dvaceti let), Mike Mills a Peter Buck.

Co je to za styl? Tak životaschopné a významné kapely, jako jsou R.E.M. nelze přirozeně popsat nějakým jednoduchým značkováním pomocí termínů. Snad bychom mohli říct, že Stipeův zpěv nese nepochybné znaky ovlivnění country hudbou, když typicky protahuje nosové vokály. Nástrojové složení bylo většinou klasicky rockové. Často byla slyšet akustická kytara, foukací harmonika a další folkovější instrumenty. Na albech z devadesátých let je znát větší otevřenost souboru k vnějším vlivům. Monster zní například velmi tvrdě ve shodě s grungeovou tsunami, která tehdy zaplavila Spojené státy (v čele s Nirvanou a Pearl Jam). Up je opět velmi netypické. Převládá klidná poloha s minimem bicích (bubeníkův odchod = z nouze ctnost) a se zvýšeným množstvím elektroniky.

Jaký je typický posluchač této hudby? Shiny Happy People poslouchali skoro úplně všichni. Staří paprikové, co zakysli někde v období Deep Purple a od té doby jsou už jen strojem na vydělávání peněz, pitomé puberťačky navštěvující letní diskotéky v areálu koupališť, studenti filosofie, nevyléčitelné undergroundové máničky i dlouholetí fanoušci R.E.M. S albem Up to už tak jednoduché úplně není. Stručně by snad bylo možné říci, že posluchač R.E.M. není zas tak úplně hloupý.

K jaké hře by se hodila jako soundtrack? Losing My Religion by se hodila do série *Populous*.

Resumé? Up je mnohem lepší deska než předchozí dvě díla R.E.M. Je velmi příjemná a zajímavá v náladě a ve zvuku, který postrádá typické rytmy. Je obdivuhodné, že R.E.M. jsou stále ještě schopni přicházet v rámci pravidel své melodiky s tak půvabnými nápěvy. Stipe pořád zůstává vrcholně zajímavým zpěvákem a významným textařem a Up se na poslední chvíli stává jedním z horkých kandidátů na titul album roku.

ALBOVÉ NOVINKY

Pro vaši informaci o některých CD, která by se měla objevit v těchto dnech v prodeji, je tady mišmaš všeho možného. V závorce je vždy uveden název alba.

Masami neoprávněně opomíjený superhudebník Beck (Mutations), vlnou revivalu kýčovitých 80. let vyplavená maxiprsatka Samantha Fox (21st Century Fox), pětice Celine Dion+Gloria Estefan+Aretha Franklin+Mariah Carey+Shania Twain (VH1 Divas Live), velejemní a velebritští The Beautiful South (Quench), drsnější kousek Placebo (Without You I Am Nothing), gothicrocková vykopávka Gene Loves Jezebel (VII), Portishead naživo a se symfonickým orchestrem (PNYC), ještě jedna koncertní psychedelie: Spiritualized (Live at the Albert Hall), Metallica na dvojalbu převzatých songů (Garage), oblíbená přírodní kráska Jewel (Spirit), punková legenda ze skupiny Jam Paul Weller (Modern Classics), neopunková skorolegenda Offspring (Americana) a zesnulá Linda McCartney (Wide Prairie), která prý zpívá stejně blbě jako Yoko Ono.

FATBOY SLIM YOU'VE COME A LONG WAY, BABY

(SKINT RE./SONY BONTON)

Ne, není to ten hulící tlustoch na obalu. Fatboy Slim je přezdívka člověka s normálními proporcemi, který má jméno Norman Cook. Znalci popu osmdesátých let ví, že byl členem prabritpopu Housemartins, kteří se proslavili mimo jiné číslem jedna hitparád, a capellou Cravan of Love. Fatboy je ovšem o něčem jiném. Celá deska je elektronická, happy a plná hlučných beatů. Hledáte-li nejzábavnější taneční hudbu, zde jste na správné adrese.

DEPECHE MODE THE SINGLES 81>85

(MUTE CS)

V závěsu za kompilací 86-98 vydávají Depeche Mode i reedici své kolekce raného období. Všechny písně byly remasterovany (zní lépe) a navíc přibyly dva raritní kousky: odlišné mixy Just Can't Get Enough a Photographic. Jinak první půlku tvoří více méně komické věci (první tři ze skladatelského pera Vince Clarka) v duchu novoromantického naivismu, zatímco v druhé půli budete konfrontováni se vzkvétajícím talentem Martina Gorea a s proměnou technopopových panáčků v jeden z nejoriginálnějších a nejdůležitějších bandů světa.

BECK MUTATION

(GEFFEN/BMG)

Od prvních tónů nového alba amerického písničkáře Becka nepochybujete o tam, že máte tu čest s božskou dokonalostí a kvalitou. Pokud se domníváte, že Beatles a Dylan jsou dobří hudebníci, budete Becka milovat. Každá píseň je dílo s desítkami skvělých nápadů, má jinou hudební polohu, náladu a styl. Zcela zbaven kritické střízlivosti musím přiznat, že v letošním roce mi nikdo nevlil tolik pozitivní energie do žil jako Beck na albu Mutations. Nemařte čas poslechem bezvýznamných hvězdiček typu Modern Talking. Buďte aktivní!

ALANIS MORISSETTE SUPPOSED FORMER INFATUATION JUNKLE

(MAVERICK/WARNER MUSIC)

To Jagged Little Pill je už jisté, že toto album bude druhým úspěchem písničkářky číslo jedna. Proč? Jednak nezakysla na formulce předchozího alba a zvukově i hudebně jde dál, jednak má nevyčerpanou invenci v tvorbě uvěřitelných písní a jednak se nebojí nefolkových a nerockových postupů, pracuje s moderním soundem, a to velmi přesvědčivě. Pokud znáte Thank U, můžete si celkem dobře představit klidnější, vyrovnanou a přitom zajímavou náladu , která tu panuje.

U2 BEST OF 1980-1990

(POLYGRAM)

U2 připravili první ze tří výběrových alb. Toto zahrnuje období, které mnozí fanoušci považují za jejich nejlepší. V rozmezí let 80. až 90. U2 prošli vývojem od pozice národních postpunkových partyzánů (píseň Sunday, Bloody Sunday byla hymnou irského vzdoru) přes stádium hvězdného úspěchu Joshua Tree po vševstřebávající kosmopolitní všeuměly na Rattle and Hum. Výběr toho nejúspěšnějšího se vám nyní nabízí. Je to povedené, ale bohužel neúplné, k reprezentativní dokonalosti schází minimálně ještě jedno cédéčko.

AEROSMITH LITTLE SOUTH OF SANITY

(GEFFEN/BMG)

Hardrockovým Aerosmith to trvalo dlouho, než si získali přízeň publika. Pak ovšem na počátku devadesátých let (v době, kdy se blíží seniorskému věku) přišlo album Pump a hity jako Love in an Elevator. Aerosmith jsou nyní běžně k mání i v pořadech pro matky vypravující dítka do školy a jejich neznalost se považuje za handicap i v kruzích žáků zvláštních škol. S živým dvojalbem Little. Aerosmith rekapitulují svou přebohatou kariéru.

GEORGE MICHAEL LADIES & GENTLEMEN, THE BEST OF...

(EPIC/SONY MUSIC BONTON)

George Michael před Vánocemi bilancuje. Sony Music patří dík, protože k vydání nepřistoupila rutinně a když už musí rejžovat těžké prachy v souvislosti se svátky klidu, dělá to vkusně a poctivě. Vznikla tak příjemná kolekce pomalých „sladáků" For the Heart (CD 1) a sbírka svižnějších funky kousků For the Feet (CD 2). Na ploše dvou a půl hodin najdete vše podstatné od prvních počinů jako Faith až po novinky v čele s Outside.

PORTISHEAD ROSELAND NYC LIVE

(GO! BEAT/POLYGRAM)

Úplně raritní živák natočený v červenci loňského roku vychází skupině Portishead po delším váhání až nyní. Kolovaly zvěsti, že večer s účastí symfonického orchestru byl mimořádně skvělý. Konečně se můžeme přesvědčit sami a souhlasně kývnout. Na albu je jedenáct kousků vybraných z obou dosavadních alb. Jinak Portishead jsou jedna z nejsmutnějších a zvukově nejzajímavějších kapel současnosti. Snad ještě větší doporučení si zaslouží videokazeta se šestnácti písněmi z téhož koncertu.

Farid D. Starman

S NAŠIMI TITULY

po celou sezónu

STEREO
& VIDEO

internet

mobil

Trade&Leisure Publications
Pernerova 35a, 182 00 Praha, tel./fax: 02/21 897 560, 02 21 897 525 www.tlp.cz

CENOVÝ TIP

CD ROM 36x Creativ	1638,-
CD ROM 40x BTC vítěz testu	1999,-
FaxModem 56K int.Genius	1490,-
FaxModem 56K ext.Genius	2890,-
3Dfx Voodoo 4MB	1990,-
3Dfx Voodoo II 12MB	4582,-
Sound 16,stereo, 3D	565,-
SoundBlaster 64 PCI	999,-
SonicImpact S90,PCI 3D	1065,-
VGA Stealth 8MB, AGP	1980,-
VGA Viper 550,16MB, AGP	5990,-
CD-R media Samsung, Philips	485,-
CD-R drive Mitsumi 8/2	8990,-
Barevná tiskárna Lexmark	2860,-
Barevná tiskárna HP690C	4999,-
Scanner Genius ColorPage	2450,-

počítače na splátky od 320,- Kč

www.allstar.cz

allstar computer systems

AllStar prodejna:
Šumavská 19, Praha 2 Vinohrady
Tel: 02 - 2425 5505, 08, Fax: 2425 7357

Přestavíme Vaše PC z čehokoli

všechny uvedené ceny jsou bez DPH

na Pentium 233 MMX	3990,-
na Pentium 300 MMX	5155,-
na Celeron 300A MMX	6385,-
na PII 333MMX	10890,-
na PII 400MMX	17200,-
na PII 450MMX	24580,-

v ceně je započten: nový board, CPU, chladič CPU a instalace

Počítačové sestavy AllStar

AllStar Classic 233MMX
sestava obsahuje procesor IBM 233MMX, 16MB RAM, HD 2,1GB Ultra DMA, barevný SVGA digitální monitor 14", FD 1,44MB, VGA kartu PCI, klávesnici a myš — 12.684,-

AllStar GameStation 300 3D MMX - 3Dfx akcelerátor inside
sestava obsahuje procesor K6 300 MMX s podporou 3D instrukcí, 32MB SDRAM 100MHz HD 2,1GB Ultra DMA, barevný SVGA digitální monitor 15", VGA kartu 4MB AGP 3D CD ROM 36speed, FD 1,44MB, **3Dfx Voodoo 4MB**, sound 16 3D, klávesnici a myš — 21.303,-

AllStar Profi 300A MMX
sestava obsahuje procesor Intel Pentium II Celeron 300A MMX s interní cache 32MB SDRAM, HD 2,1GB Ultra DMA, barevný SVGA digitální monitor 15" CD ROM 36speed, FD 1,44MB, VGA kartu 4MB AGP, klávesnici a myš — 20.490,-

RAZ DO MESIACA SA LEVEL MAJSTROV ZMENÍ NA

LEVEL TITANOV

Máš super fotra. Je prísnejší ako mama,
ale zato sa s tebou hráva na Playstation.
Žiadne príkazy, žiadne hádky! Iba občas - keď dostáva nakladačku.

TVOJ OTEC A TY!

> NEPORAZITEĽNÁ DVOJICA <

Prišiel čas veľkých súbojov, v ktorých môžete zvítaziť iba spolu.
Bok po boku. V priamom prenose! Na VTV.
Všetci kamoši uvidia, ako to odpálite.
Najlepší vyhrá Playstation a tri hry k tomu.

Svoje meno, adresu,
ale hlavne svoje telefónne číslo
napíš na kus papiera
a pošli na adresu:
FIMA PRODUCTION
HANULOVA 1, 841 01 BRATISLAVA

PlayStation

NetForce INTERNET / INTRANET

396 DIAL-UP NEOMEZENĚ OD Kč / měsíc

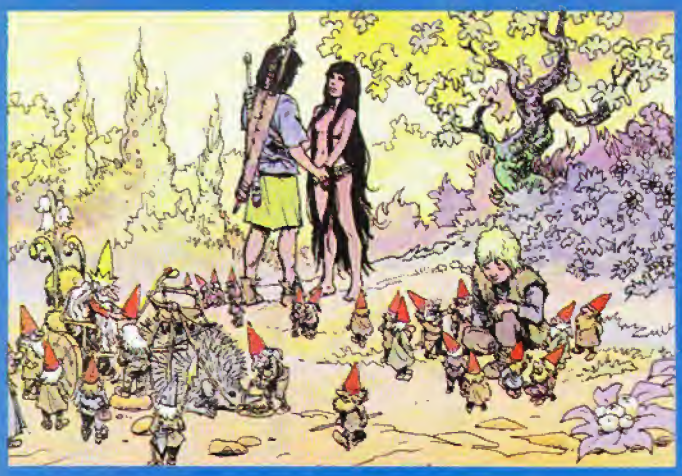
155 PEVNÉ PŘIPOJENÍ AŽ Mbps ATM

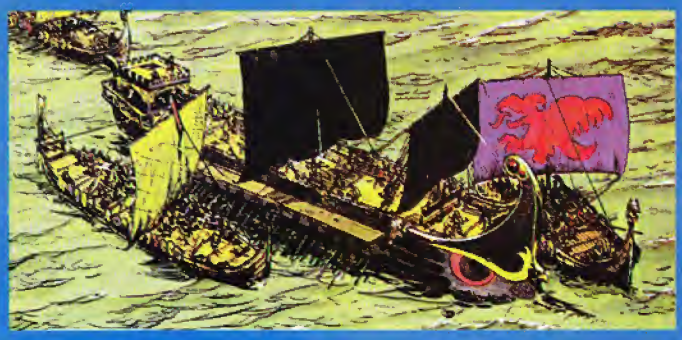
NetForce
Tel.:02-96181118
e-mail: netforce@netforce.cz

Sokolská 42 Praha 2
Fax: 02-96181119
http://www.netforce.cz

THORGAL

Vikingové, ufoni, dinosauři a čarodějky milující bondáž - tomu se říká fantasy na belgický způsob.





ÚVODNÍCH HODNĚ SLOV

Není dobré házet věci na zem. Ha, říkáte si teď jistě, na co zase přišly ty dvě brilantní mozkovny? Co kromulózního, co změní můj život, tu zase odhalí? Co může být dangerous na tak zdánlivě všedním činu? Sežere snad onu věc koberec nenasyta? Vyvolám tím snad satana chlupáče, který mi nakope zadek kopytem sem, kopytem tam? Zemřou snad všichni Súdánci? Ne, nic tak veselého. Jde jen o to, že se vám to může šeredně vymstít. Jako se to vymstilo těm mimozemšťanům, co vyhodili dítě na Zem. Byla to zřejmě taková situace, jakých každý z nás zažil ve svém životě spoustu: řítíte se ve svém fáru na plný plyn, po vašem pravém boku se copí vaše oblíbená dívka (nebo po vašem levém boku, ale to jen v případě, že jste v Anglii, nebo že dívka visí zvenčí na dveřích) nebo někdo, koho jste navlékli do šatů vaší oblíbené dívky, a nutíte ho mluvit velmi vysokým pisklavým hlasem a vás něco tlačí pod zadkem, sáhnete tam, je to plechovka od coly, vy ji nedbalým pohybem zápěstí vyhodíte z levého okénka, zjistíte, že je zavřené, otevřete ho, nedbalým pohybem zápěstí ji vyhodíte znovu, ona se zvučným „pjong" zasáhne do hlavy dívku, visící na dveřích, odrazí se a zmizí v neproniknutelné tmě australské buše, kde dopadne přímo doprostřed hejna králíků, kteří se strašně naserou, jdou za vámi domů, buší na dveře vašeho bytu (tedy de facto na dívku, která na nich visí), vy pochopitelně hloupě otevřete, protože nejste v Anglii a protože svým echtovním panoramatickým kukátkem vidíte jen kozy a říkáte si: „To je v pohodě, to jsou kozy, těm otevřu rád, hlavně že to nejsou ti králíci, těm bych neotevřel.", ale oni to ti králíci jsou, strašně vám nabančí, rozřezají sedací soupravu břitvami a všude neskutečným způsobem nabobkují a vy bulíte a litujete té chvíle, kdy plechovka od coly vylétla na svůj osudný let do dusné australské noci. Jo, házet věci na zem, to se nevyplácí, to končívá brekem. I těm mimozemšťanům, co tenkrát hodili to dítě na Zem, se to pěkně vymstilo. Umřeli. Jako umřete i vy. Jednou. Zřejmě brzo.

Pro děti odhozené na naši planetu povoluje úřad Nedotýkejte Se Fakanů Na Zem Spadlých tři jména: Majka, Clark Kent a Thorgal Aegirsson. Jelikož ten, o němž tady hovoříme, dopadl k lizu jako první, už v dobách slavných vikingských šrumajzloidních drancovaček, vybral si logicky to nejlepší jméno. Jenže s Majkou z Gurunu ho jeho adoptér Leif Haraldson poslal drsně po vikingsku k šípku, a tak se musel spokojit se suše znějícím Thorgalem. Ale stejně jako Majka či Clark Kent nemá Thorgal jednoduchý život. Místo toho, aby drsně po vikingsku seděl doma na zadku a staral se o ženu Aariciu a dítě Jolana, se pořád proti své vůli zaplétá do nějakých úžasných a dechberoucích dobrodružství. Na druhou stranu je zase fakt, že když už je přes své protesty do nějaké divoké fantasy skrumáže zavlečen, dokáže se o sebe férově postarat a seká, rube, zabíjí a masakruje, ale dělá to v podstatě s vnitřní nechutí, neb je v hloubi své drsné vikingské duše pacifista. Na tomto místě je nutno zdůraznit, že, ač emzák, není

Thorgal - kromě obřízky - nadit žádnými superschopnostmi, a jediné, čím se odlišuje od severského plebsu, je jeho mimořádná zručnost v zacházení s lukem (kromě něj dokáže takhle s lukem machrovat George Lucas, ale ten navíc zvládne i princeznu Leiu a Dartha Vadera).

DALŠÍ SLOVA, KTERÝCH JE TENTOKRÁT MÉNĚ NEŽ HODNĚ

Důvodem, pro který byste s Thorgalem měli ztrácet svůj cenný čas (cenný nikoliv proto, že byste byli nějak extra významní, ale proto, že vám toho času už moc nezbývá, neboť smrt se blíží), je to, že comicsová série Thorgal je skvělá fantasy. Žánr, ve kterém svišti firebally, zvoní meče, mečí zvony, hemží se skřeti a elfové a prohánějí se svalnaté krasavice luznatky v kovových bikinách, už je sám o sobě very silným magnetem pro čtenáře, a když k tomu ještě připočtete kvalitu thorgalovských příběhů, není co řešit. Thorgalova dobrodružství jsou laděna do dark fantasy, vydatně čerpají z nordických legend a nevyhýbají se ani věcem, které jsou v klasickém americkém comicsu schované v budce tabu - čili známé a oblíbené trojce: sex, smrt a deprese. V Thorgalovi dupe osud po hlavním hrdinovi s elánem sadistické závodní kuchařky v Den Rýžového Nákypu (odtrhává mu od úst domácí krmi, od penisu ženu a od tenisu malého synka, ze kterého tak nikdy nebude Ivan Lendl, což je smutné, protože má talent, ten kluk), láme vaz sympatickým postavám a komickým figurkám a kope jámy se zašpičatělými kůly deprese, na které se nabodávají spokojeně mlaskající thorgalovští fanové. Svět, ve kterém Thorgal existuje, nepatří vůbec mezi idylické zahrady, kde by se měli procházet důchodci a důchodky a lokat poslední doušky kyslíku svými promodralými svrasklými pysky, psychopaty je to zde nadupáno skoro jako v Arkham Asylum, navíc jeden každý z těchto chorých mozolů usiluje o Thorgalův exitus (čestnou výjimkou je hlavní záporačka Kriss de Valnor, která kromě toho usiluje i o Thorgalův koitus), ze všech koutů vylézají slizká a ďábelská monstra, na každých dveřích visí hned dvě dívky najednou, zkrátka všude jde ostře o hubu, ať už se Thorgal plahočí osamělou bílou pustinou za polárním kruhem, prochází vypálenými vesnicemi nebo se promenuje přímo v pavučinovité krajině stínů, samotné říši smrti. Smrti, která

čeká každého. Někoho později, někoho dříve. Třeba vás.

NĚKOLIK SLOV, KTERÝCH JE O NĚCO VÍCE NEŽ TĚCH, KTERÝCH BYLO MÉNĚ NEŽ HODNĚ, ALE KTERÝCH JE STÁLE MÉNĚ NEŽ TĚCH, KTERÝCH BYLO HODNĚ

To první, co na každém comicsu upoutá na první pohled, je kresba. Kreslířem Thorgala je jistý proslulý švýcarský fachman Grzegorz Rosinski. Pokud vám to jméno připadá polské, je to tím, že to jméno polské je. Rosinski je totiž původem Polák (narodil se 3. srpna 1941 ve Stalowej Woli), ovšem Polák, který velmi rychle pochopil, kde kvete pšenka a kde nechal tesař díru, a okamžitě, jak díky své propracované, realistické a na zdejší poměry nezvykle dynamické kresbě dosáhl v rodné vlasti poměrné proslulosti, vzal kramle do Belgie, tam se sčuchnul se scenáristou Jeanem Van Hammem a stal se nechutně evropsky proslulým a nechutně evropsky bohatým (takže se mohl odstěhovat do Švýcarska, aby to měl blízko do banky). Kromě Thorgala, který mu tu slávu a prachy zajistil asi nejvíc, se podílel na dalších kontinentálních hitovkách - hard scifární Yans (libreto A. P. Duchateau) a především na kultovní alegorické fantasy Le grand pouvoir du Chninkel (scénář opět Van Hamme). Toto dílo, krutě ironický příběh, volně parafrázující Nový zákon, dokázalo (podobně jako Maus, až na to, že Le grand pouvoir du Chninkel je líp kreslený) prorazit ghetto žánru a domáknout se mainstreamové slávy.

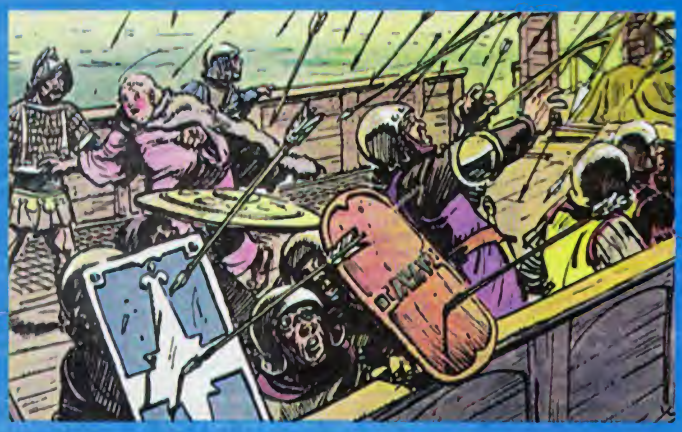
O nic menší hvězdou než Rosinski není ani scenárista Thorgala Jean Van Hamme. Tento francouzský Belgičan (narozen 16. ledna 1939 v Bruselu) sice původně vystudoval ekonomii, ale velice rychle s tím proštil a začal psát pro televizi a posléze i pro comics. Kromě spolupráce s Rosinskim, která mu přinesla jeho nejslavnější postavu Thorgala, píše i scénáře pro ostatní malíře. Například s Williamem Vancem spáchal XIII, klasickou thrillerovou sérii ludlumovského střihu o tajném agentovi se ztrátou paměti, dále narval svůj talent třeba do řad: Corentin (kresba Paul Cuvelier), Domino (kresba André Cheret), Michael Logan (kresba Andre Beautemps) či Tony Stark (kresba Edouard Aidans).

ZÁVĚREČNÝCH MÁLO SLOV (MÁLO = VÝRAZNĚ MÉNĚ NEŽ HODNĚ)

Dneska jsme měli tak trochu ulehčenou práci. Comics Thorgal totiž tuzemský čtenář zná. Bohužel jen z jednoho čísla, Dítě z hvězd, a to navíc není tou nejsilnější thorgalovštinou, která je v řadě k mání - hlavně proto, že jde o krotký flashback do Thorgalova dětství. Ale i z toho mála (málo = výrazně méně než hodně) mohl český comicsman poznat, jakou sílu v sobě thorgalovská série nese. Je to prostě věc, která vám vydrží až do smrti. Do smrti, po které už nebude naprosto nic, jen totální neexistence a věčné zapomnění. Do smrti, která je vám stále blíž a blíž.

Jiří Pavlovský,
Štěpán Kopřiva

Copyright for illustration Lombard.



Vyhodnocení soutěží:

S FIRMOU MICROSOFT:

Na soutěž o obrovské množství obrovských joysticků od obrovské firmy Microsoft se sešlo obrovské množství obrovských odpovědí (některé jsme nemohli vytáhnout do schodů...). Správné odpovědi zněly: Force feedback je zpětná reakce joysticku na dění ve hře, tedy B; procesor Force Feedbacku Pro běží na 25 MHz, tedy A; do Combat Flight Simulátoru je možné importovat všechna letadla, tedy A a konečně Combat Flight Simulátor nabízí 8 letadel z 2. světové války (Camel je letadlo z první světové války...!), tedy C.

Joysticky a hry od Microsoftu vyhrávají:

Force Feedback Wheel:
✗ Miroslav Mlčuch, Šluknov

Force Feedback Pro Joystick:
✗ Radoslav Ondrejček, Karviná
✗ Jiří Kurfürst, České Budějovice
✗ David Šimák, Praha 2

SideWinder Freestyle:
✗ Jan Rejf, Litoměřice
✗ Tomáš Molnár, Bratislava
✗ Radim Šrámek, Tábor

SideWinder Precision Pro:
✗ Petr Janík, Zlín
✗ Jana Toušová, Klatovy

SideWinder Gamepad:
✗ Marek Menšík, Pardubice

Hru MS Combat Fly Simulator:
✗ Tomáš Tvaroh, Praha
✗ Zdeněk Vavřín, Nymburk
✗ Michal Burkert, Brno
✗ Martin Roman, Košice
✗ Jiří Lukeš, Třeboň

FILMOVÁ SOUTĚŽ:

Výherci videokazet Čtyři Pokoje:
✗ Radek Volák, Tábor
✗ Tomáš Vacula, Petřivald
✗ Protivínský Jiří, Chotěboř
✗ Dlabačová Markéta, Na Výsluní

Výherci videokazet Sopka:
✗ Koleno Zdenko, Zbiroh
✗ Pečený Daniel, Praha 5
✗ Drábek Ladislav, Holešov

Vyhodnocení soutěže The Game proběhne v příštím čísle SCORE!

VYHODNOCENÍ VELKÉ LETNÍ SOUTĚŽE:

Výherci velké letní soutěže jsou natolik početní, že jejich kompletní seznam najdete na naší internetové stránce *www.score.cz*

Soutěž

s firmou JRC o Tomb Raider 3

Hupky, dupky, je tu třetí díl Lary a s ním i velká soutěž právě o tuto bezvadnou hru, kterou sponzoruje JRC. Hopsání s Larou je výtečná záležitost, kterou si rozhodně nemůžete nechat ujít, a naše soutěž je cestou, jak se snadno a rychle dostat ke čtyřem originálkám a hromadě dalších cen: máme pro vás připraveno 10 triček, 20 efektních přívěsků, 6 bezvadných podmyškovníků, 5 kalendářů a deset obrovských plakátů.

A protože jsou ceny dozajista lákavé, vymysleli jsme na vás tentokrát zcela pekelné otázky, které vás budou pronásledovat dnem i nocí a nejednomu z vás jistě zavaří mozek:

1. Čím se liší *Tomb Raider 3* od předchozích dílů?
a) Lara běhá v jedné tajné lokaci nahá.
b) Lara používá rotační kulomet, plamenomet a plazmomet.
c) Jednotlivé epizody nenásledují v pevném pořadí, je možné vybrat si směr děje.
d) Je možné přepnout pohled do „vlastních očí" jako v Quake 2.

2. Kterou lokaci v *Tomb Raiderovi 3* NEnajdete?
a) Londýn
b) Egypt
c) Area 51
d) Indii

3. Laře se v třetím dílu *Tomb Raidera* změní anatomie. Jak?
a) Zvětší se jí prsa o jedno číslo.
b) Přibude jí penis, ale je to vidět jenom, když je v plavkách.
c) V úrovni „mimozemský koráb" jí dočasně naroste druhý pár rukou.
d) Bude mít uši.

4. Jakou velikost poprsí bude Lara mít?
a) Trojky.
b) Trojky a bez trička čtyřky.
c) Čtyřky.
d) Pětky.

Odpovědi zasílejte poštou klasickou (Krupkovo náměstí 3, Praha 6, 160 00) nebo elektronickou (*redakce@score.cz*) do 20.12., kdy budou roztříděny, špatné rituálně upáleny a ze správných bude vylosována tlupa šťastných výherců. Takže: Spěchejte!!!

Soutěž

o nejlepší mapu pro hru Brány Skeldalu

Každý určitě alespoň uvažoval o tom, že by udělal vlastní hru a možná to i zkusil. Jindra Rohlík to nejen zkusil a hru dokončil, ale dokonce umožnil vyzkoušet si tvorbu her i ostatním. Na CD s hrou *Brány Skeldalu* je kompletní sada utilit pro tvorbu vlastního dobrodružství, jimž dominuje program MAPEDIT, který umožňuje tvorbu nových úrovní, nepřátel i předmětů. Kromě něj jsou zde i pomocné utility pro komprimaci zvuku i videa, pro editaci videa a podobně. Jak založit a editovat vlastní dobrodružství je podrobně popsáno v hypertextovém manuálu, který je rovněž na CD s hrou.

A o tvorbu nových map v této soutěži jde! Během následujících tří měsíců se dokonale seznamte s editory a dalšími herně-vývojářskými vercajky a vyploďte nejbáječnější a nejlépe hratelnou mapu; napumpujte ji tak dokonalou hratelností, že bude zcela jistě vybrána komisí složenou z vývojářů *Skeldalu* a redaktorů SCORE a některá ze super cen je vaše! Času je dost, ale myslete na to, že vaše dílo musí být připraveno a odesláno do 15. 3. 1999, aby mohlo být 1. dubna odborně (apríl!) posouzeno. Výsledky budou vyhlášeny v květnu, ovšem své výtvory posílejte průběžně a my vás budeme v maličkém rámečku informovat o momentální situaci.

V této soutěži můžete totiž vyhrát opravdu báječné ceny: nejlepší tvůrce dostane počítač PII 300 + 32MB RAM + 2 GB disk, 1x akcelerátor Voodoo² 12 MB, 1x akcelerátor Voodoo a sedm báječných triček - ceny, které se budoucím vývojářům budou jistě hodit!

Zinženýrované mapy ke *Skeldalu* posílejte rovněž na adresu Napoleon gameS, Přívorská 33, 181 00 Praha 8 nebo e-mailem (jen cca do 1 MB) na adresu *napoleon@score.cz*. Povoleno je vše, co vás napadne. Můžete vytvářet dobrodružství libovolné délky, přidávat novou grafiku, hudbu i zvuky, psát vlastní svitky i dialogy. To, co se cení nejvíce, je originalita přístupu, hratelnost výsledku a samozřejmě atmosféra. Jakými prostředky toho dosáhnete, je jen na vás. Aby byla zachována regulérnost soutěže, nesmí se zúčastnit profesionální týmy, tedy týmy, které již nějakou hru vydaly, popřípadě momentálně pracují na profesionální úrovni na nějaké hře nebo jiném softwaru. Jejich dílka samozřejmě rádi uvidíme, ale soutěže se nezúčastní.

Soutěž

s firmou Ericcson o tři mobilní telefony

Firma Ericsson, výrobce vynikajících a vysoce odolných mobilních telefonů (které schválil i James Bond), nabízí výbornou soutěž o tři telefony!

Abyste vyhráli, musíte správně odpovědět na tři soutěžní otázky:

1) Ve které zemi má sídlo firma Ericsson?

2) Napište označení jednoho z modelů telefonů Ericsson, které se prodávají na našem trhu!

3) Ve kterém filmu s Jamesem Bondem se proslavil mobilní telefon Ericsson?

4) Napište jména dvou dalších evropských výrobců mobilních telefonů!

Odpovědi na otázky odesílejte nejpozději do 20.12.1998 na normální či e-mailovou adresu redakce a do subjectu nebo na obálku napište označení „Ericsson".

Environmental Audio™ – So Real It Has To Be Live!

Vyzkoušejte si nejvýkonnější zvukovou kartu, která kdy existovala. Zvuková karta Sound Blaster Live! přináší novou dimenzi do generování zvukového signálu, svou kvalitou překonává profesionální zařízení filmových studií typu Hollywood. Karta využívá k pokrytí prostoru zvukem technologie Environmental Audio™. Cílem je vytvořit pro posluchače dojem pobytu v reálném ozvučeném prostoru. Úžasných 256 hlasů hudební syntézy a možnost efektní úpravy zvuku v reálném čase jsou důvodem, proč při poslechu dynamického zvuku této karty budete mít dojem, že se nacházíte přímo ve středu orchestru při jeho živé produkci. Prostorová rozšíření Environmental Audio Extensions™(EAX™) hardwarově urychlená na kartě Sound Blaster Live! a podporovaná nejnovějšími hrami nabízí kvalitu vjemu, která značně převyšuje možnosti jiných technologií pro tvorbu prostorového (3D) zvuku. Tato technologie navíc přidává možnost rozšířit všechny existující hry a multimediální tituly o opravdové digitální zpracování zvuku a zvukový zážitek, který vás prosté porazí!

Sound Blaster Live! with Environmental Audio — So Real It Has To Be Live!

Prospěchy Sound Blaster Live!

1 Zvuk v hollywoodské kvalitě. Syntezátory profesjonální kvality a digitální I/O zabezpečuje kvalitu zvuku kterou můžete srovnat jenom s digitálnimi systémy domácího kina.

2 Výkonný stroj na zpracování zvuku. Díky procesorovi zvuku EMU 10K1 každý signál je zpracovány s 32-bytovou přesnosti, 192 dB, 48kHz s osmibodovou interpolací zdokonaluje zvuk o různým původu.

3 Technologie Environmental Audio rozšiřuje existující obsah. Pocit'te hloubku a realitu o mnohém větší než v existujících systémech prostorového zvuku. V používanžch hrách a aplikacích můžete vyzkoušet naprogramovaný předem prostředí jak hale, jeskyně nebo „pod vodou" a tím získat neobvyklé zvukové efekty.

4 Výstup na více reproduktorových soustav. Můžete generovat počítačem obkličující zvuk skrz zavedeny do systému suport pro dva až čtyři reproduktory.

5 Digitální vstupně/výstupní karta. Táto opce umožňuje digitální vstup – vystup S/PDIF a průlom v používaných doposud I/O MIDI skrz použíti spojky MIDI DIN. Dosažitelná je také spojka DIN umožňující zapojení 4 digitálních reproduktoru.

6 256-hlasová hudební syntéza. Neobvyklá možnost generování do 256 hlasů nabízí mnohém větší kvalitu a výkonnost než profesionální hudební zařízení.

7 Sound Blaster a standard PCI. Při používaní magistrále PCI můžete být jisti plné kompatibility se standardem Sound Blaster.

8 Environmental Audio Extensions™ (EAX™) – široká podpora v ovladačích. Otevřeny standard který umožňuje support se strany autorů softwaru.

9 Internetová stránka Sound Blaster Live! – www.sblive.com Podívejte se na naší stránku www – najdete tam nový aplikace a drivery.

10 Software – součást dodávky. Neobvyklá nabídka softwaru která obohacuje možnosti používaní karty Sound Blaster Live!

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Creative Labs (Irl) Ltd., Representative Office, 00-764 Warsaw, ul. Sobieskiego 110/3; tel./fax: +48 22 646 52 15, tel. +48 22 646 52 16

Distributoři:

DATRONTECH Czech Republic (tel. +02 6112-2301); Expert&Partner s.r.o. Computer 2000 Group (tel. +02 /67 217 111); TH'system, a.s. (tel. +069 / 6107 224 nebo 6107 111).

© Creative Technology Ltd. All brand and product names listed are trademarks or registered trademarks, and are properties of their respective holders

SIEMENS

Loga Intel Inside a Pentium jsou registrovaným ochranným známkami a Celeron je ochrannou známkou Intel Corporation.

Zkuste si představit ideální domácí počítač.

Určitě musí mít multimediální výbavu na zábavu a vzdělání. Děti na něm ostatně nic jiného dělat nebudou.

Jeho výkon musí být srovnatelný s tím, co je v kanceláři. Bude se na něm totiž pracovat se stejnými programy. Samozřejmě to musí být značkový počítač, který je velmi spolehlivý.

Pochopitelně musí komunikovat česky. A jeho cena nesmí zruinovat rodinný rozpočet.

Siemens Xpert 7 s procesorem Intel® Celeron™ nebo Intel® Pentium® II nabízí vše, co lze od počítače do domácnosti očekávat. Za cenu, která Vás příjemně překvapí. Můžete navíc využít výhod prodeje na splátky, kdy stačí zaplatit jen 10 % akontaci a celou částku rozložit do 20 splátek. Nezaleží na tom, zda jste fyzická osoba, živnostník nebo firma.

Siemens s.r.o.
Loretánské nám. 3, 118 55 Praha 1
tel.: 02/203 81 111
www.siemens.cz

Prodejní místa:
Hypermarket Carrefour Plzeň - Borská pole
Elektrocity Centrum Černý Most, Praha 9
Computer city Praha Zličín, Skandinávská 21 - vedle IKEA
Computer city Brno, Skandinávská 2 - vedle IKEA

Xpert 7
Siemens. Síla nového.

intel inside celeron™ PROCESSOR

intel inside pentium® II PROCESSOR